K SPECIALE CONSOLE

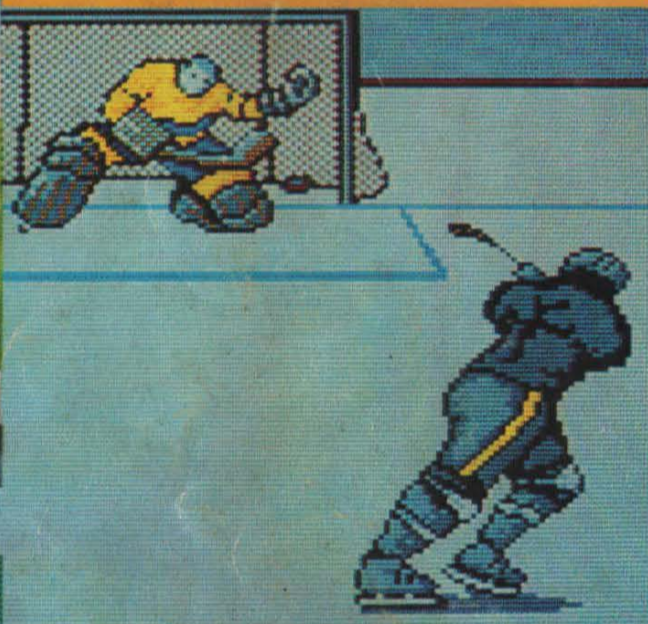
SUPPLEMENTO a K n° 23 DICEMBRE 1990 L5000

MACCHINE • RECENSIONI • ANTEPRIME

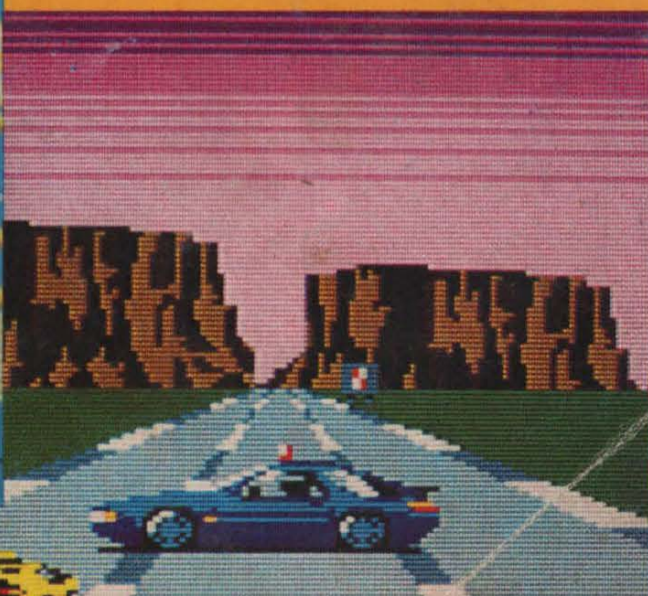
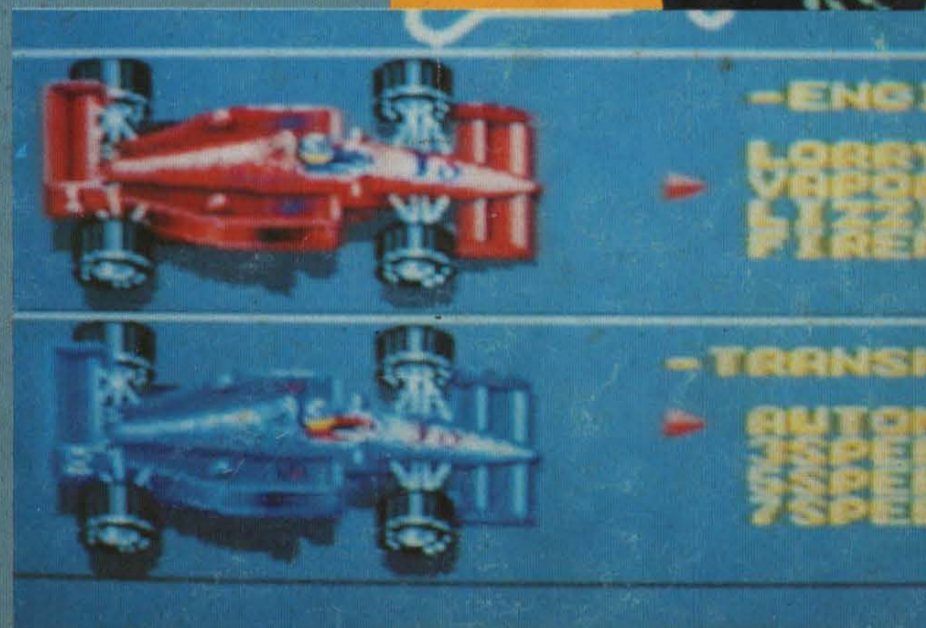
Spedizione in Abb. Post. Gruppo III/70

38 RECENSIONI
26 ANTEPRIME

MEGADRIVE
super hang-on • cyberball • golden axe

LYNX
electrocop • blue lighting

NINTENDO
batman • tetris • blades of steel • silent service

SEGA
super monaco GP • impossible mission • paperboy • op wolf

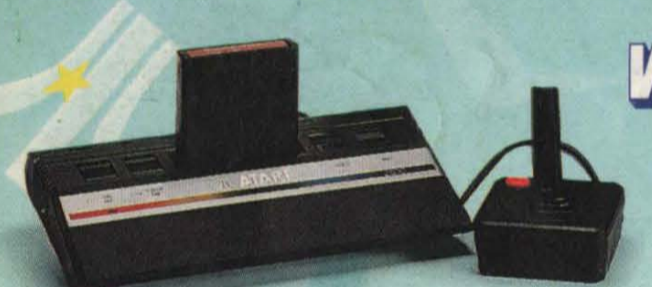
GAMEBOY
tetris • tennis • super mario land • batman • qix • alleyway

HARDWARE & SOFTWARE STARS

ATARI VIDEOGAMES

520/1040 ST

520 STFm L. 499.000
520 STFm Serie Oro, 1 Mb. RAM + 4 giochi in omaggio L. 799.000
1040 STE L. 895.000

DISCOVERY PACK: un grande pacchetto di programmi per scoprire tutto ciò che potete fare insieme al vostro computer **ATARI ST.** Comprende: **FIRST BASIC** (linguaggio) - **NEOCHROME** (grafica) - **STOS** (linguaggio) - **ST TOUR** (educativo) + **quattro TOP GAMES: CARRIER COMMAND - OUT RUN - SPACE HARRIER - BOMB JACK**
Tutto a sole L. 99.000

ATARI VCS 2600

VCS 2600 consolle videogioco + joystick CX40 L. 109.000
cx26... cartucce serie oro L. 24.900
cx24... super controller joystick L. 18.900
cx26... cartucce serie argento L. 16.900
NOVITÀ CARTRIDGES
(serie oro) **CX26176 RADAR LOCK - CX2663 ROAD RUNNER - CX26168 OFF THE WALL - CX26171 MOTO-RODEO - CX26162 FATAL RUN**

ATARI 7800

ATARI 7800 consolle videogioco con due joypad e un gioco L. 169.000
cx78... cartucce serie argento L. 24.900
cx78... cartucce serie oro L. 33.500
NOVITÀ CARTRIDGES
(serie argento) **CX7828 SUPER HUEY**
(serie oro) **CX7846 ACE OF ACES - CX7844 CROSSBOW - CX7838 COMMANDO - CX7858 XENOPHOBE - CX7862 IKARI WARRIORS - CX7880 BASKETBRAWL**

(Prezzi s'intendono al pubblico IVA esclusa)

XE SYSTEM

ATARI XE SYSTEM consolle 64K, tastiera, pistola, joystick CX40, tre giochi L. 199.000
Rx... cartucce serie argento L. 24.900
Rx... cartucce serie oro L. 29.500
XC12 registratore a cassette + valigetta Atari collection (12 cassette) L. 99.000
NOVITÀ CARTRIDGES (serie oro)
RX8088 CROSSBOW - RX8089 DESERT FALCON - RX8090 ACE OF ACES - RX8104 CRIME BUSTER - RX8109 AIRBALL

ATARI LYNX consolle videogioco portatile con monitor a colori incorporato L. 349.000

ATARI LYNX

NOVITÀ CARTRIDGES
(serie oro)
PA2020 BLUE LIGHTNING - PA2021 ELECTROCOP - PA2023 GATES OF ZENDOCON - PA2028 CHIP'S CHALLENGE L. 39.900
(serie platino)
PA 2024 GAUNTLET - PA2029 SLIME WORLD - PA2031 KLAX L. 59.900
Presto in arrivo anche: **MS PAC-MAN - ROAD BLASTER - XENOPHOBE - PAPERBOY - ZARLOR MERCENARY - RAMPAGE** e tanti altri ancora.

Con riserva di variazioni di specifiche tecniche e di prezzo senza preavviso.

LE NOVITÀ QUI RIPORTATE COMPLETANO UN CATALOGO VIDEOGIOCHI CON MOLTI TITOLI. RICHIEDETELO INVIANDO QUESTO TAGLIANDO A:
ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - Cusano Milanino (MI)

NOME ____
COGNOME ____
INDIRIZZO ____
ETÀ ____

NEW ECO - Milano

Benvenuti a questo Speciale Console! K, come molti di voi sapranno, ha da qualche mese inaugurato una rubrica di giochi per console, ma lo spazio a disposizione a volte non ci permette di trattare i giochi per console come meriterebbero. Ecco perché abbiamo pensato di realizzare uno speciale esclusivamente dedicato ai giochi per Nintendo **NES** e **Gameboy**, Sega **Master System** e **Megadrive**, Atari **Lynx**, Commodore **C64GS** e Amstrad **GX4000** (gli ultimi due non sono "strillati in copertina perché i giochi ci sono arrivati poco prima di andare in macchina) - per offrirvi una guida completa e affidabile per i vostri acquisti e/o regali di Natale. Esiste anche una seconda ragione, che forse è più una speranza. Chissà, un giorno passando davanti alla vostra edicola, potreste trovare una rivista interamente dedicata alle console, realizzata con la solita professionalità e simpatia da "quelli di K".

Noi ci siamo divertiti a fare questo Speciale (se correre a destra e a manca, facendo dieci cose contemporaneamente può essere considerato un divertimento) e ci piacerebbe sentire la vostra opinione. Quindi, oltre a scrivere la solita letterina a Babbo Natale, scrivetene una anche a noi (l'indirizzo è: K-Speciale Console, Via Aosta 2, 20155 Milano) suggerendoci consigli, idee e qualunque altra cosa vi venga in mente. Ci farebbe molto piacere riceverla. Buone feste e buon 1991 da tutti noi!

SPECIALE CONSOLE

Supplemento a K 23 - dicembre 1990
Autorizzazione Tribunale di Milano n. 729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 - 20123 MILANO
Tel. 02/8361335

REDAZIONE
Studio Vit
Via Aosta 2 - 20155 MILANO
Tel. 02/33100413
Fax. 02/33104726
Videotel Mbx 013172662

Direttore Responsabile
Riccardo Albini

Capo Redattore
Alberto Rossetti

Segretaria di Redazione
Franca Badioli

Redazione
Giorgio Baratto, Benedetta Torrani

Grafica e impaginazione elettronica
Maria Montesano

Consulenza Editoriale DTP
Benedetta Torrani

CONCESSIONARIA PUBBLICITA'
L.T. Avantgarde - via A.Villa, 12
20099 Sesto S. Giovanni MI
tel. 02/2423547

FOTOLITO
Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (MI)

STAMPA
Arti Grafiche Perissi, Vignate (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

le illustrazioni di copertina sono di Maria Montesano

GIOCHI RECENSITI

NINTENDO

SEGA

MEGADRIVE

GAMEBOY

AMSTRAD 4000 GX

C64 GAMES SYSTEM

LYNX

AMSTRAD GX4000

SPECIFICHE

Confezione: console GX4000, 2 comandi e il gioco *Burning Rubber*
Memoria: 64K
Processore: 4MHz Z80A
Prezzo: 296.000 lire
Per informazioni: Amstrad, tel. 02/26410511

GRAFICA
Risoluzione: 160x200
Palette dei colori: 4096
Uscita TV: sì
Uscita monitor: sì
Monitor fornito: no
Monitor possibili: SCART, presa Amstrad
Sprite: 16/32 con interrupt
Velocità: abbastanza buona per un 8-bit

SONORO
Qualità audio: dipende dal TV o dal monitor
Uscita stereo: sì
Prestazioni: lo stesso generatore sonoro programmabile AY-3-8912 a tre canali, ma ora è slegato dal processore principale.

HARDWARE
Joystick: 2 forniti
Porte: porte monitor/TV, presa cuffie, 3 porte per i joystick (2 digitali-1 analogica).
Capacità delle cartucce: 128K

SOFTWARE
Catalogo esistente: circa 14 titoli.
Prezzo: L.69.000
Prospettive: molto buone, varie software house stanno sviluppando giochi.
Caricamento: istantaneo

Anche se l'architettura del GX4000 è molto simile a quella del suo predecessore, tanto che se avesse una tastiera e un disk drive potrebbe leggere tutto il software per il CPC, questo nuovo modello rappresenta decisamente un passo avanti.
La palette è aumentata a 4096 colori e sullo schermo se ne possono avere simultaneamente fino a 32. Il chip sonoro, invece, ha lo stesso flebile suono di quello del CPC.
Le porte situate nelle parti anteriore e posteriore consentono di collegarla a qualsiasi monitor RGB e di collegare periferiche quali penne ottiche o pistole.
Anche se alcune case di software mostrano qualche perplessità sulla popolarità che questa macchina potrà riscuotere fuori dall'Europa, molte altre stanno invece impegnandosi nella produzione di software originale e conversioni dai titoli del CPC. Attualmente i titoli disponibili sono quattordici.

ATARI LYNX

SPECIFICHE

Confezione: console Lynx con il gioco *California Games*
Memoria: 64K
Processore: 4MHz 6502
Prezzo: 415.000 lire
Per informazioni: Atari Italia; Tel. 02/6134141

GRAFICA
Risoluzione: 160x102
Palette dei colori: 4096
TV: no
Uscita monitor: no
Monitor fornito: sì (LCD retroilluminato da 3.5" pollici)
Monitor possibili: nessuno
Sprite: ND
Velocità: molto buona

SONORO
Qualità audio: ottima
Uscita stereo: sì
Prestazioni: 4 canali, bisogna ascoltarlo per credere al suono stereo su 5 ottave.

HARDWARE
Joystick: joypad a 4 direzioni
Porte: porta cartucce, porta per videolink, presa per cuffie stereo.
Capacità delle cartucce: 8Mb ROM

SOFTWARE
Catalogo esistente: una decina di titoli.
Prezzo: 39.900/59.900 lire
Prospettive: ottime - sempre che il flusso di software sia costante.
Caricamento: istantaneo

Il Lynx è stato progettato da un team di cui faceva parte anche R.J. Mical, uno dei creatori dell'Amiga. Se questo non vi convince, considerate che ha cartucce da 8Mb, la possibilità di collegare insieme fino a otto giocatori e di invertire lo schermo per consentire una comoda impugnatura anche ai mancini. L'hardware grafico incorpora chip per lo scorrimento dello schermo e le zoomate. Il monitor a cristalli liquidi gestisce 16 colori simultaneamente, è molto chiaro e senza sfarfallii grazie a una tecnica che disegna le immagini dal basso e dall'alto simultaneamente. Attualmente il software è ancora limitato - circa una decina di titoli - ma dovrebbero uscire entro Natale altri 7/8 nuovi titoli. Il Lynx è il portatile da acquistare se si hanno possibilità economiche.

ATARI VCS e 7800

SPECIFICHE

Confezione: console + una cartuccia
Memoria: 8K
Processore: 6507 (2600); 6502 (7800)
Prezzo: 129.000 lire (2600); 200.000 lire (7800)
Per informazioni: Atari Italia, tel. 02/6134141

GRAFICA
Risoluzione: 192x160 (2600); 320x242 (7800)
Palette: 16 (2600); 256 (7800)
Colori : 16 (2600); 32 (7800)
TV: sì
Uscita monitor: sì
Monitor fornito: no
Monitor possibili: no
Sprite: ND (2600)/ 64 (7800)
Velocità: lenta

SONORO
Qualità audio: dipende dal TV
Uscita stereo: no
Prestazioni: tre canali sul 2600 e tre sul 7800

HARDWARE
Joystick: fornito
Porte: 2 da 9 pin per i joystick; porte TV e cartucce.
Capacità delle cartucce: 64K

SOFTWARE
Catalogo esistente: enorme, ma datato.
Prezzi: 16.900/24.900lir(2600); 24.900/33.500 lire (7800)
Prospettive: incerte a causa della competizione da parte di Nintendo, Sega e macchine portatili
Caricamento: istantaneo

Si dice che queste due console insieme detengano una buona fetta del mercato europeo.
Il VCS2600 è una versione riadattata della console che ha dato inizio a tutta la "febbre dei videogiochi" alla fine degli anni '70. Il VCS7800 è una versione più recente del VCS2600 con un processore più veloce, un audio leggermente migliore e una grafica molto più avanzata anche se il limite di 16 colori sullo schermo (da una palette però composta di 256 colori) è accettabile su uno schermo a cristalli liquidi ma lo è un po' meno sullo schermo di un televisore.
Il prezzo, comunque, e l'enorme parco giochi a cui il 7800 potrà accedere (verrà convertito tutto il software del 2600) rendono questa concole appetibile anche se le ultimissime uscite di macchine più potenti a prezzi più o meno identici ne hanno notevolmente deprezzato il valore di mercato.

COMMODORE 64GS

Prendete un Commodore 64, levategli la tastiera e ficcatelo dentro una scatolotta di plastica con un nuovo design: cosa otterrete? Una "nuova" console! E' un procedimento insolito ma con la Commodore alle spalle forse l'operazione funziona.

SPECIFICHE

Confezione: console C64GS + comandi + 4 giochi (*Klax, Fiendish Freddy, Flimbo's Quest* e *International Soccer*)
Memoria: 64K
Processore: 1MHz 6510
Prezzo: 180.000 lire + IVA
Per informazioni: Commodore Italia; tel. 02/661231

GRAFICA
Risoluzione: in modo multicolor 160x200
Palette: 16
Colori: 16
TV: sì
Uscita monitor: sì
Monitor fornito: no
Monitor possibili: RGB
Sprite: 8
Velocità: la CPU è lenta ma è aiutata da chip dedicati alla grafica e al sonoro.

SONORO
Qualità audio: dipende dal TV/monitor
Uscita stereo: no
Prestazioni: SAM a tre canali, uno dei migliori chip sonori a 8-bit

HARDWARE
Joystick: joypad in dotazione
Porte: nessuna
Capacità delle cartucce: 512K

SOFTWARE
Catalogo esistente: una decina di titoli.
Prezzo: L.69.000 lire
Prospettive: incerte. La gente vorrà una versione console di un computer datato ancorché ottimo?
Caricamento: istantaneo

NINTENDO NES

SPECIFICHE

Confezione: versione Control Deck: console + comandi + 1 gioco; versione Action Set: console, comandi, pistola ottica, cartuccia con due giochi: *Super Mario Bros* e *Duck Hunt.*
Memoria: 16K
Processore: 4MHz Z80
Prezzo: 199.000 lire (Control Deck); 265.000 lire (Action Set)

GRAFICA
Risoluzione: 256x240
Palette: 52
Colori: 16
TV: sì
Uscita monitor: no
Monitor fornito: no
Monitor possibili: nessuno
Sprite: non disponibili
Velocità: media

SONORO
Qualità audio: dipende da TV
Uscita stereo: no
Prestazioni: media

HARDWARE
Joystick: joypad fornito di due pulsanti. Comandi senza filo disponibili a 129.000 lire.

SOFTWARE
Catalogo esistente: sono disponibili circa 60 titoli. Circa 2/3 titoli nuovi ogni mese.
Prezzi: tra le 70.000 e le 110.000 lire
Prospettive: discrete. Le cose più belle sono gli extra, come il robot ROB, il Remote Controller e il Power Glove
Caricamento: istantaneo

Un acquisto ragionevole se si desidera una console. Nonostante sia un po' datata, è la più venduta nel mondo (si stima che in USA 1 famiglia su 4 la possieda) grazie all'incredibile giocabilità di molti suoi giochi. Inoltre è dotata di interessanti periferiche, come il guanto *Powerglove,* che ne migliorano le prestazioni.

NINTENDO GAME BOY

Il Gameboy è abbastanza piccolo da essere infilato in tasca e, con delle normali pile, consente di giocare per oltre dieci ore consecutive. Il display a cristalli liquidi è monocromatico e non proprio ad alta tecnologia (si può usare solo di giorno o con una luce artificiale molto forte perché non è retroilluminato), ma i titoli disponibili sono eccezionali per giocabilità. È possibile giocare in due collegando due Gameboy col cavo videolink.

SPECIFICHE

Confezione: la console + il gioco *Tetris*
Memoria: 8K
Processore: 8 bit dedicato
Prezzo: 149.000 lire
Per informazioni: Mattel 0322/5101

GRAFICA
Risoluzione: 160x140
Colori: 2
TV: no
Uscita monitor: no
Monitor fornito: display a cristalli liquidi
Monitor possibili: no
Sprite: non si sa
Velocità: veloce, se si considera la potenza

SONORO
Qualità audio: dipende dalle cuffie
Uscita stereo: sì
Prestazione: è molto più giocabile di quel che sembra

HARDWARE
Tastiera: pulsanti di Start e Select + 2 tasti opzione + comando direzionale a croce
Porte: presa cuffie, presa per il collegamento a due giocatori, presa per adattatore AC e accumulatore.

SOFTWARE
Catalogo esistente: 6 titoli
Prezzo: 50.000 lire
Prospettive: eccellenti
Caricamento: istantaneo

NEC PC ENGINE

SPECIFICHE

Confezione: Confezione: PC Engine + un comando
Memoria: interna 64K + 8K di video;
Processore: 7MHz 6502
Prezzo: ND.
Per informazioni: solo importazione parallela

GRAFICA
Risoluzione: 256x216
Palette: 512
Colori: background 32 + 116 per gli sprite
TV: sì
Uscita monitor: no
Monitor fornito: no
Monitor possibili: nessuno
Sprite: 64
Velocità: notevole considerando che è un 8-bit

SONORO
Qualità audio: dipende dal TV
Uscita stereo: sì
Prestazione: il suono stereo a 6 canali è molto efficace.

HARDWARE
Formato dei programmi: cartucce o CD ROM (con l'espansione)
Joystick: fornito
Capacità delle cartucce: 1Mb

SOFTWARE
Catalogo esistente: notevole
Prezzo: varia
Prospettive: ottime - nel caso in cui la macchina venga distribuita ufficialmente.
Caricamento: istantaneo (il CD è velocissimo)

Una macchina attesa da tempo ma per il momento disponibile solo tramite importazione parallela. Le prestazioni sono eccezionali considerando che è un 8-bit. Il CD-ROM drive aggiuntivo, che costa più della console, darà sicuramente un grosso sviluppo alla diffusione di questa nuova tec-nologia.

SEGA MASTER SYSTEM

SPECIFICHE

Confezione: console, 2 comandi, pistola laser e 2 giochi (*Hang-On* e *Safari Hunt*)
Memoria: 24K
Processore: 4MHz Z80
Prezzo: circa 200.000 lire
Per informazioni: Giochi Preziosi; Tel. 02/96460221

GRAFICA
Risoluzione: 256x192
Palette: 64
Colori: 16
TV: sì
Uscita monitor: no

SONORO
Qualità audio: dipende dal TV
Prestazioni: i tre canali danno buoni effetti sonori su quasi tutti i giochi.

HARDWARE
Joystick: fornito
Capacità delle cartucce: 512K

SOFTWARE
Catalogo esistente: molto fornito
Prezzo: da 50.000 lire a 75.000 lire
Prospettive: buone. Il flusso di software è costante e di buona qualità.
Caricamento: immediato

Il software non è all'altezza di quello per Nintendo, ma quello che conta alla fine sono i titoli in circolazione. E qui ce n'è da vendere! Il software è disponibile in due formati: cartuccia o smart card, che hanno un caricamento un po' più lento. Nonostante i 16 colori e una risoluzione non eccellente i due chip dedicati (grafico e sonoro) consentono uno scorrimento fluido con molti sprite disponibili simultaneamente.

SEGA MEGADRIVE

SPECIFICHE

Confezione: la console, 1 comando e il gioco *Altered Beast.*
Memoria: 64K memoria principale + 64K di video.
Processore: 8MHz 68000 + Z80B
Prezzo: 399.00 lire
Per informazioni: Giochi Preziosi; tel. 02/96460221

GRAFICA
Risoluzione: 320x224
Palette: 512
Colori: 64
TV: si
Uscita monitor: no (versione PAL) sì (versione Scart)
Monitor possibili: si
Sprite: 80
Velocità: molto buona

SONORO
Qualità audio: dipende dal TV/monitor. Esiste una presa per cuffia stereo.
Uscita stereo: sìì
Prestazioni: il suono stereo a 12 canali è dato da un chip dalle caratteristiche stupefacenti.

HARDWARE
Joystick: fornito
Periferiche: sono stati annunciati tastiera, disk drive e tavoletta grafica (ma non si conoscono le date di uscita).

SOFTWARE
Catalogo esistente: una quindicina di titoli.
Prezzo: da 79.500 lire
Prospettive: una macchina stupenda con un grande futuro.
Caricamento: immediato

Il massimo sul mercato delle console non portatili e il primo brillante esempio della nuova tecnologia a 16-bit. I vari chip grafici e sonori dedicati e l'alta risoluzione garantiscono uno schermo pieno di sprite in movimento e di colori. Il processore supplementare a 8-bit entra in funzione per simulare gli 8-bit del Master System rendendo così compatibile tutto il software precedente (c'è però bisogno dell'adattatore MS Converter, che costa 85.000 lire). Ma se avete la pazienza di aspettare le nuove uscite rimarrete stupefatti.

SNK NEO-GEO

SPECIFICHE

Confezione: Console + comandi
Memoria: 64K di RAM + 64K di RAM video
Processore: 68000 a 12MHz + Z80A a 4MHz di supporto
Prezzo: 700.000 circa

GRAFICA
Risoluzione: qualità arcade
Palette: 65536
Colori: 4096
TV: sì
Uscita monitor: sì
Monitor fornito: no
Monitor possibili: RGB e Scart
Sprite: 380
Velocità: considerevole

SONORO
Qualità audio: dipende dal TV/Monitor
Uscita stereo: sì
Prestazioni: 13 canali stereo
HARDWARE
Joystick: uno fornito
Porte: presa cuffie

SOFTWARE
Catalogo esistente: solo 8 titoli
Prezzo: L. 400.000
Prospettive: incerte, soprattutto a causa del costo del software e della distribuzione.
Caricamento: istantaneo

Tecnicamente è il sistema più avanzato che esista, i giochi sono di qualità arcade, con grafica e sonoro superbi, anche se i titoli ora disponibili lasciano un po' a desiderare sul piano della giocabilità. Pensate comunque che le cartucce hanno una capacità di 76Mbits, contro in genere i 2 del Master System. E lo fanno pesare sul prezzo! Per il momento comunque non ha distribuzione ufficiale e quindi tutto è nelle mani di qualche importatore.

E' TORNATO... PER PROTEGGERE GLI INNOCENTI
ROBOCOP 2
TM
DAL FILM OMONIMO, UNO SHOOT-EM-UP RICCO DI AZIONE E SUSPENSE TRA BREVE SUL TUO HOME COMPUTER.
Il seguito di ROBOCOP: continuano le vicende di un poliziotto-androide, ora impegnato a fermare il dilagare di una micidiale droga e ad annientare una copia di se stesso, costruita per fini malvagi.
Disponibile anche per:
SPECTRUM
AMIGA/ATARI ST
LEADER
DISTRIBUZIONE
ROBOCOP TM & © 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED
ocean
C64 solo su CARTUCCIA Lit. 69.000

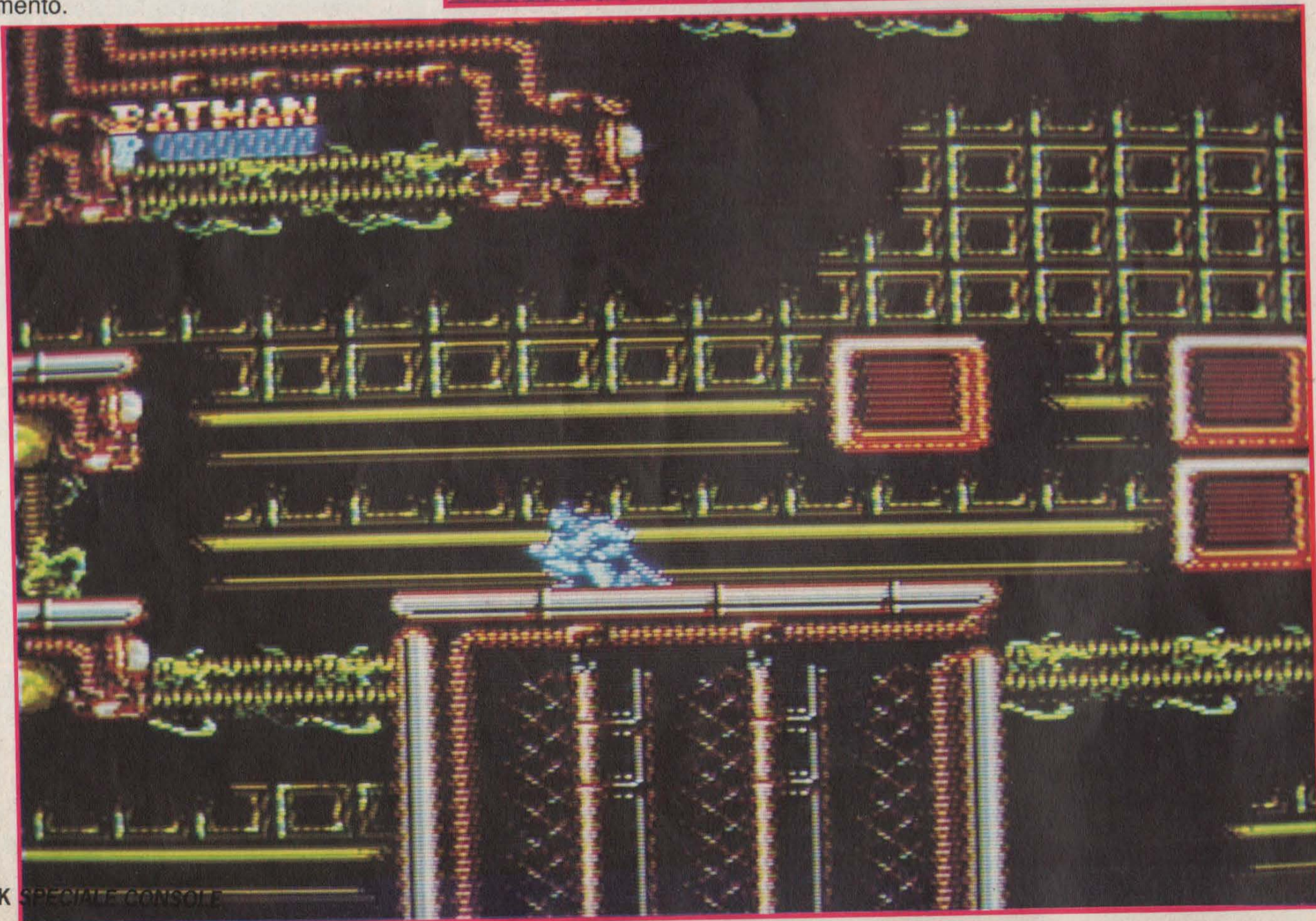
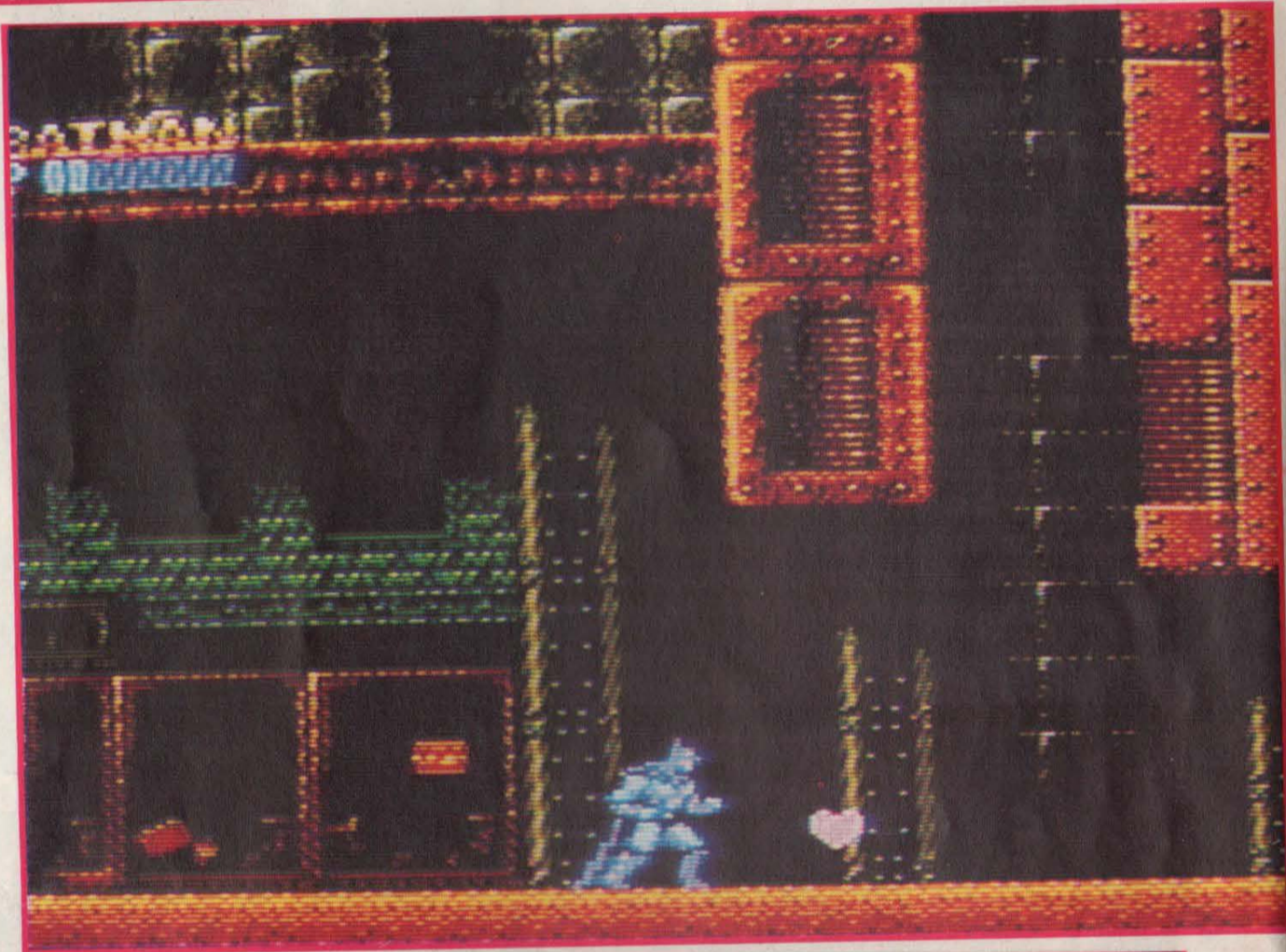
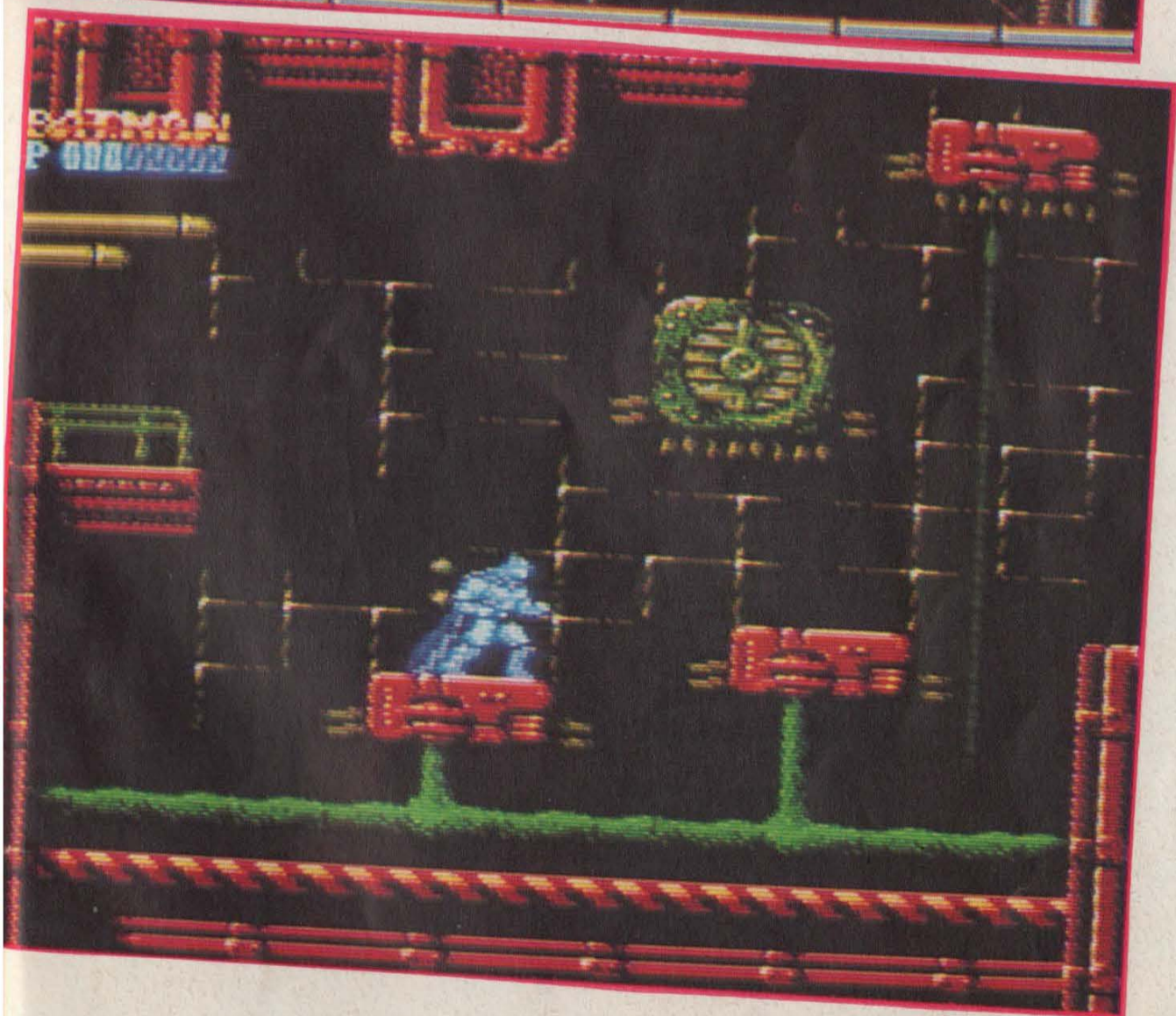
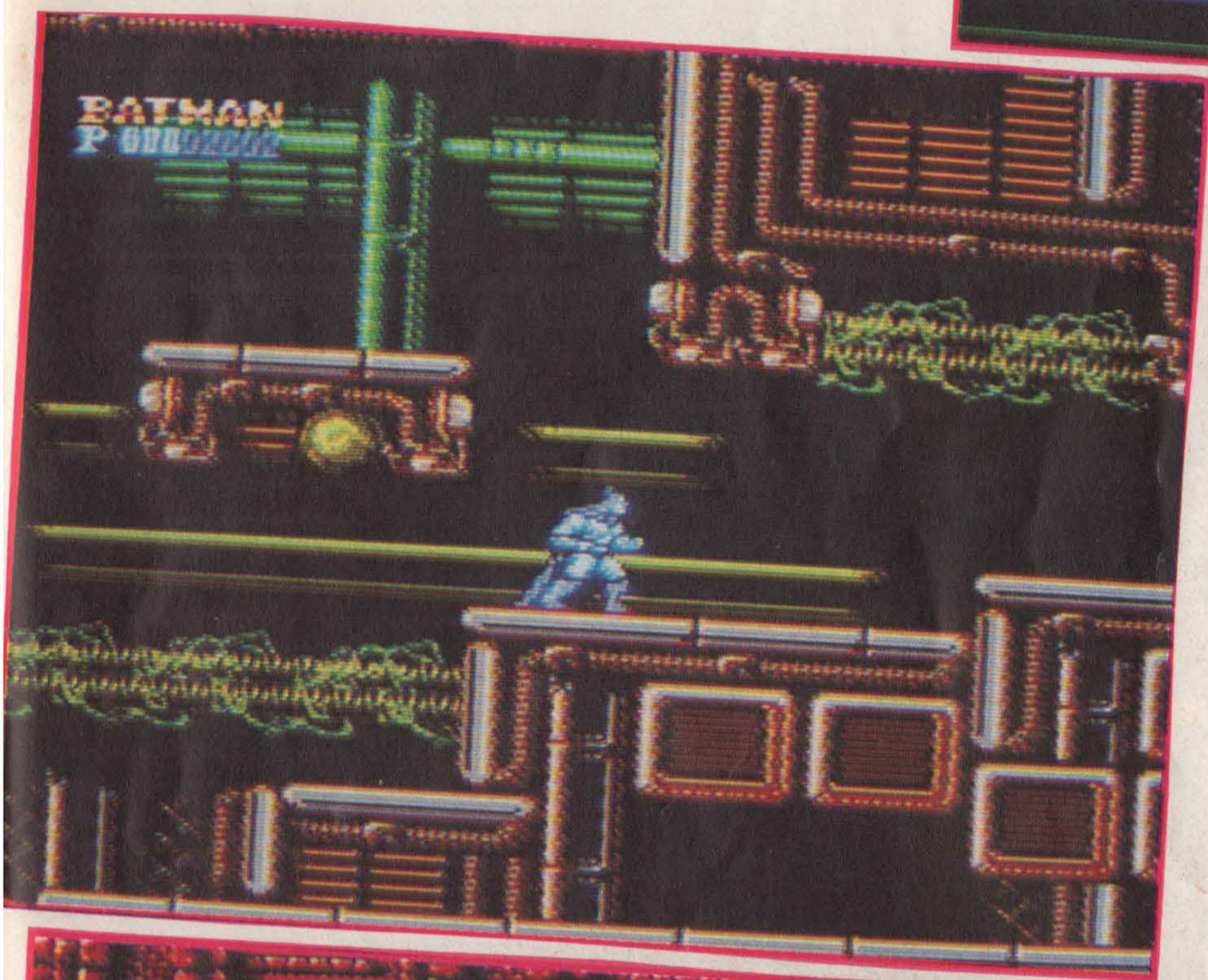
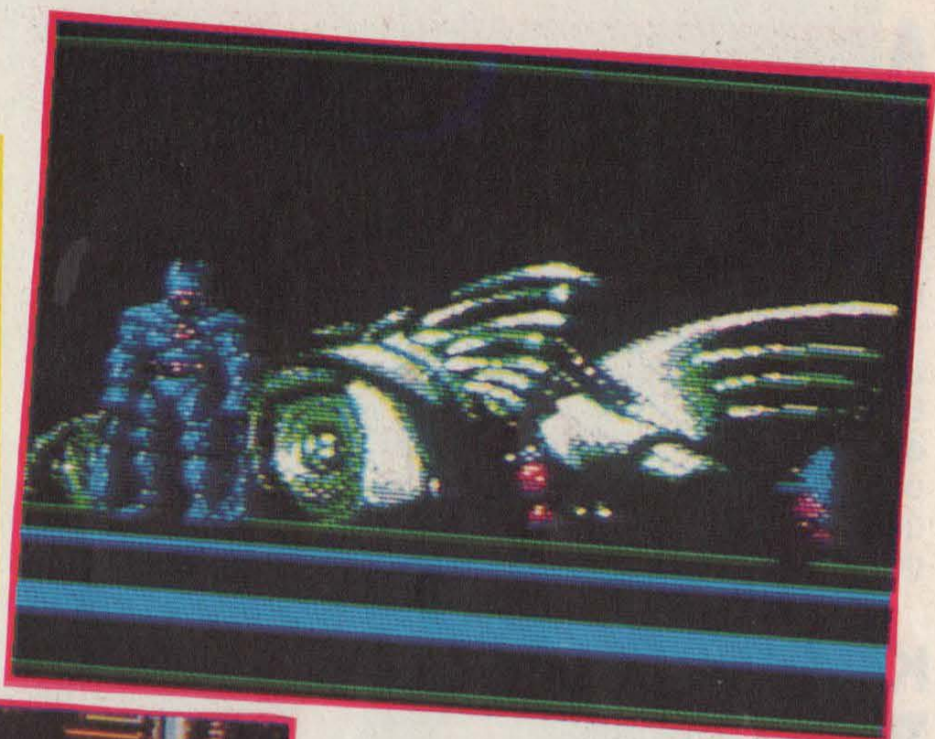
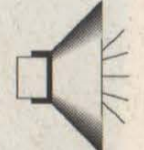
BAT

NINTENDO

Ne avrete letto i fumetti, lo avrete visto in televisione e al cinema, ne avrete comprato i giocattoli che recavano il suo nome, avrete ascoltato il disco, e comprato il costume per carnevale. Bene, ora potete giocarlo anche sul Nintendo.

Il Joker è all'attacco e, nei panni di uomo pipistrello, dovrete aprirvi la strada attraverso cinque livelli, ognuno fatto da uno scenario a piattaforme, prima di giungere allo scontro finale con il gangster che ride.

Alla fine di ogni livello c'è un cattivone che deve essere sconfitto con un certo numero di colpi prima di poter avanzare al successivo, portandovi sempre più vicini al covo del Joker ogni volta. Si comincia con tre vite a disposizione, e ogni volta che un nemico o un proiettile viene in contatto con Batman, si perde un po' di energia dalla vita utilizzata in quel momento.

TEST

Il gioco di *Batman* per Nintendo non si basa in maniera troppo fedele sulla trama del film, ma fortunatamente il gioco è così ben fatto che la storia passa in secondo piano. Graficamente, *Batman* è un piacere per gli occhi, il Bat-sprite è fantastico, così come l'oscuro, ma dettagliato ed atmosferico fondale. La bella introduzione animata saluta il giocatore all'inizio, e le scene d'intermezzo tra livello e livello, che rappresentano la Bat-mobile che sfreccia verso lo scenario successivo, sono anch'esse molto ben fatte. Per quel che riguarda la giocabilità... beh, non è niente male. I giochi di piattaforme non sfruttano certo idee particolarmente originali, ma quando sono ben realizzati è difficile trovargli dei difetti. Questo è il caso di *Batman*, che attira l'attenzione del giocatore fin dalla presentazione, e lo incatena al video lungo i cinque livelli di gioco grazie alla grande giocabilità. Se state cercando un gran gioco, questo fa al caso vostro, e non state a preoccuparvi per la trama o sottigliezze simili, con*Batman* non potete sbagliarvi!

PAGELLA

GRAFICA 94%

Sempre molto curata, con sprite fondali e scene d'intermezzo fantastici

SONORO 83%

Colonna sonora ed effetti evocativi.

VALORE 89%

E un gran bel gioco e vale fino all'ultima lira

GIOCABILITÀ 91%

Un livello di difficoltà ponderato tiene viva la sfida: una volta partiti è difficile smettere.

COMPLESSIVO 92%

Un gioco divertente che è caldamente raccomandato agli amanti dei giochi d'azione e di Batman.

TEST

KONAMI/ NINTENDO

BLADES OF STEEL

Anche se il titolo lo farebbe supporre, non si parla di spade in questo gioco, ma piuttosto di mazze da hockey che, nelle mani giuste, possono diventare altrettanto pericolose. Quindi indossiamo l'imbottitura e lanciamoci in questo gioco su ghiaccio che necessità grandi capacità, resistenza e un buon gancio sinistro!

All'inizio si potrà scegliere se giocare una partita singola o un intero torneo. Scelta la squadra che si vuole essere e determinato il livello di difficoltà, si parte con tre tempi da dieci minuti l'uno, nei quali si deve segnare più degli avversari (logico).

I comandi si usano per muovere il giocatore e i pulsanti per tirare in porta o per passare. Se uno dei vostri avversari ha il disco potete cercare di prenderglielo buttandolo a terra. Quello che ne risulta, il più delle volte, è una rissa a due nella quale lo schermo cambia mostrando i due giocatori che se le danno di santa ragione, il primo che riesce a fare scendere a zero la resistenza dell'avversario è il vincitore.

Blades of Steel è una bellissima versione arcade dell'hockey, e lo scontro fisico aggiunge qualcosa in più a quello che è già un ottimo gioco. Gli sprite sfarfallano un po', ma questo non diminuisce la giocabilità. Fatta eccezione per lo stridio che dovrebbe rappresentare il fischio dell'arbitro, gli altri effetti, e la combinazione delle musiche sono perfetti.

PAGELLA

GRAFICA 74%

Gli sprite sfarfallano quando c'è molta roba sullo schermo, ma in generale la grafica è buona.

SONORO 71%

L'effetto della folla non è il massimo, ma i jingle e le musiche sono decenti.

VALORE 80%

Gran divertimento, con un sacco di livelli che mantengono aperta la sfida.

GIOCABILITÀ 85%

Ottima giocabilità, e la "rissa" non è altro che la ciliegina sulla torta!

COMPLESSIVO 85%

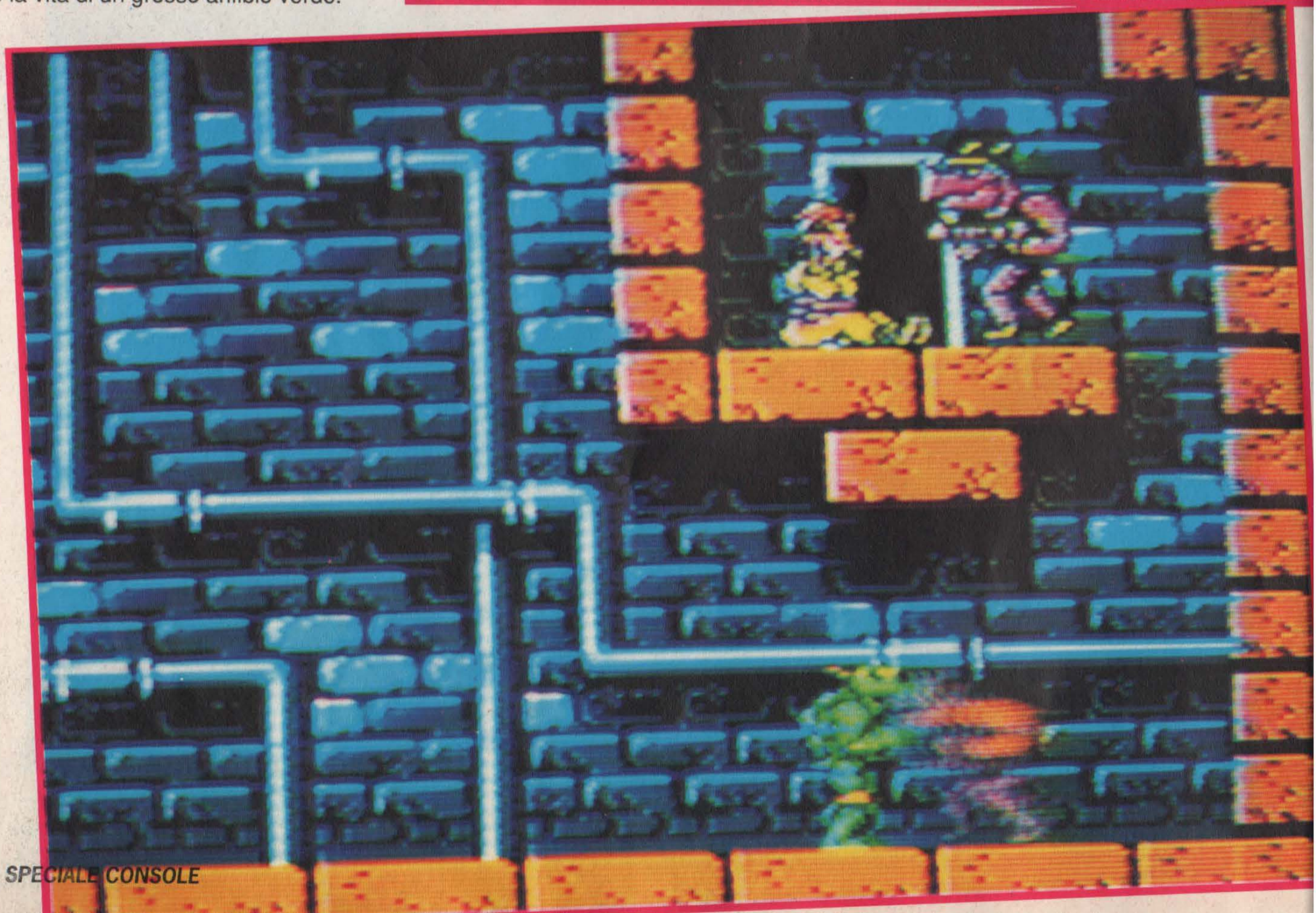
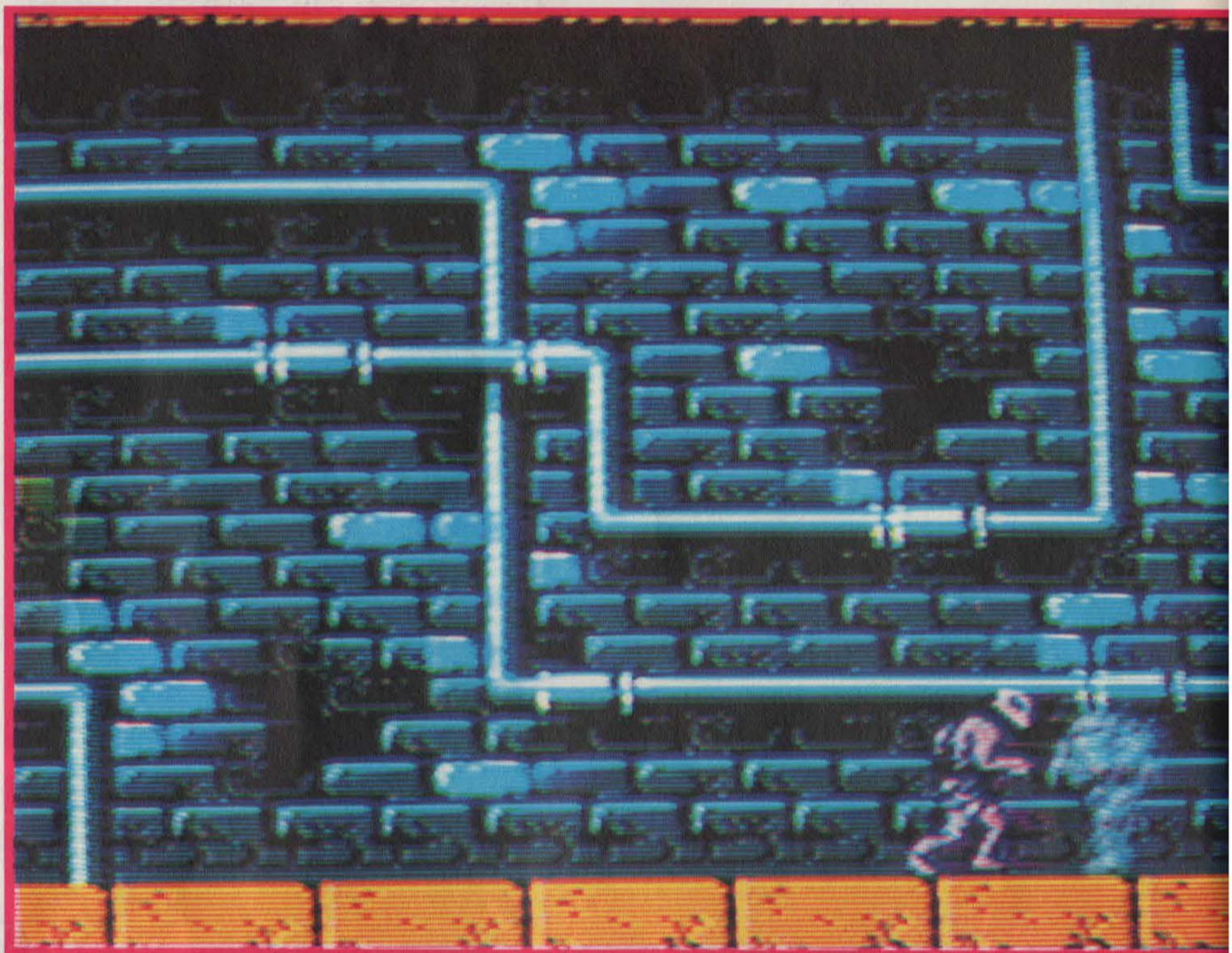
Un eccellente simulatore di hockey, imperdibile per i fan di giochi sportivi.

TEENAGE MUT
HERO TURT

NINTENDO

Le tartarughe ninja più famose del mondo sono arrivate su Nintendo! E sono missione per liberare la loro amica, la giornalista April, dalle grinfie del loro arcinemico, Shredder.

Ci sono due differenti stili di gioco. Il primo, che ricorda *Gauntlet*, è una sezione con vista dall'alto nella quale guidate una delle Turtles fino a un tombino o a un edificio: una volta dentro la visuale cambia e ci si trova in una sezione a scorrimento orizzontale dove si devono combattere nemici di vario tipo come bestie, robot e guardiani vari. Alla fine di ogni livello troverete April, sotto la custodia di uno degli scagnozzi di Shredder: uccidetelo e la ragazza sarà vostra.

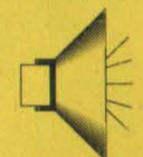
Avete a disposizione le quattro tartarughe, ognuna con la propria barra di energia che può essere ripristinata raccogliendo le icone a forma di pizza che si trovano lungo il percorso. Tra le altre icone vi sono scudi, shuriken e altre cosucce che renderanno più facile la vita di un grosso anfibio verde.

ANT
LES

PAGELLA

GRAFICA 89%

I personaggi principali sono identici ai cartoni animati e lo scenario è bello e divertente.

SONORO 88%

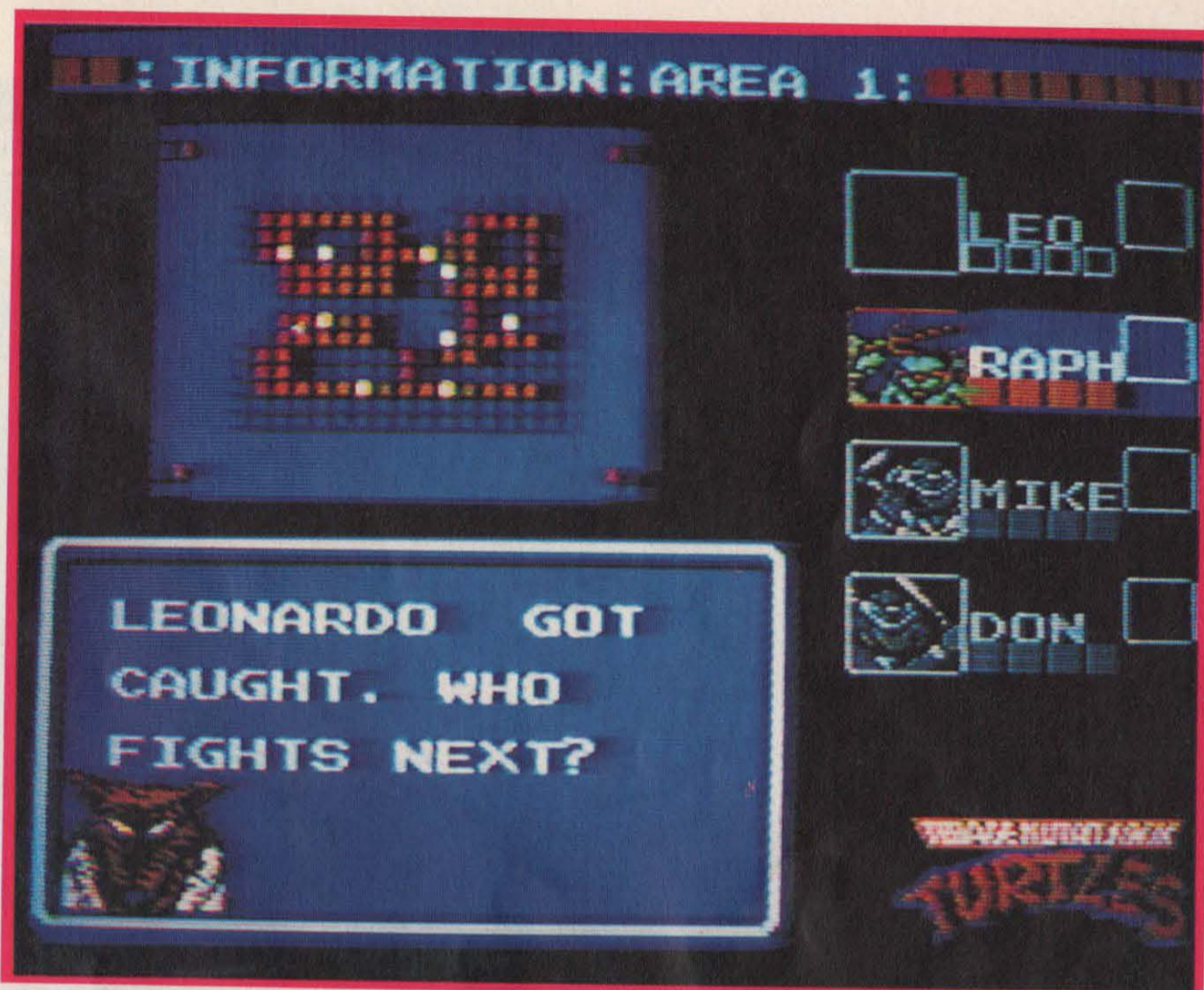
Belle musiche ed effetti sonori adatti.

VALORE 82%

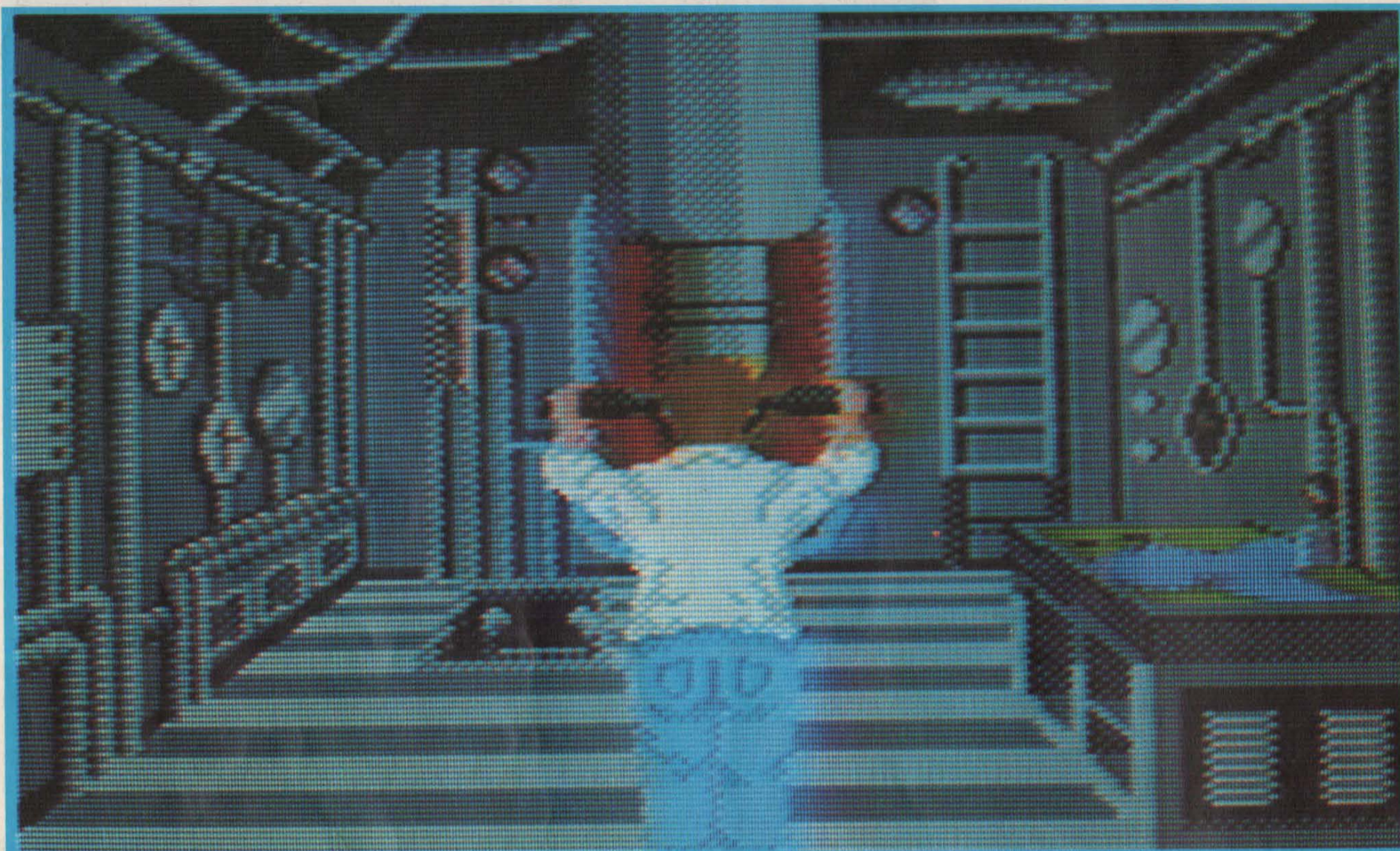
Il gioco è zeppo di situazioni che terranno impegnati tutti gli amanti delle Tartarughe.

GIOCABILITÀ 88%

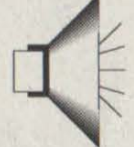
Ben bilanciato. Non è facile salvare April, ma nemmeno così difficile da essere frustrante.

COMPLESSIVO 86%

Un'avventura dinamica che offre un sacco di divertimento.

Quando ho inserito la cartuccia di *TMNT* ed ho acceso il Nintendo, sono rimasto sorpreso dal fatto che non assomigliasse al coin-op che imperversa nelle sale giochi. Detto questo, devo ammettere che è stata una piacevole sorpresa perché, anche se la versione da bar era eccellente, non si trattava altro che di un clone di *Double Dragon*, mentre questa versione per Nintendo è un gioco più coinvolgente con un suo spessore. La grafica è fantastica, con gli sprite delle tartarughe che assomigliano a quelle dei cartoni animati - la sequenza iniziale della metamorfosi da tartaruga a tartaruga ninja è semplicemente meravigliosa! Anche il sonoro regge bene, con un paio di belle musichette e degli efficaci effetti sonori. I due stili di gioco differenti rompono la monotonia tipica dei giochi a scorrimento orizzontale, e il livello di difficoltà è ben calibrato. Insomma, non rimarrete delusi da *Teenage Mutant Ninja Turtles*, nemmeno se vi aspettavate una fedele conversione del coin-op. Forse la faranno più avanti?

SILENT SERVICE

NINTENDO

Il lavoro di capitano di sottomarino in tempo di guerra è assai pericoloso e richiede capacità, coraggio e resistenza. Immaginate di trovarvi nel bel mezzo di un convoglio di caccia torpedinieri giapponesi, con le batterie quasi scariche e le riserve di siluri ridotte al minimo. Non potete emergere - vi vedrebbero e vi manderebbero diritti in fondo al mare. Cosa dovreste fare? Cosa POTETE fare? Questa non è una cosa di cui dovete preoccuparvi giocando a *Silent Service* perché, anche se doveste morire, potete sempre ricominciare!

Potete misurare il vostro acume tattico contro una serie di navi del Sol Levante in un numero di episodi del conflitto tra giapponesi e americani nel Pacifico. A differenza del gioco della Microprose per computer, dal quale è stato convertito, qui tutte le vostre azioni sono guidate da icone, basta posizionare il cursore e premere il pulsante. La difficoltà dipende dal tipo di nemici che vorrete attaccare - e ce n'è una lista lunghissima - ognuno dei quali vuole semplicemente trasformare il vostro sottomarino nuovo di pacca in un rottame che dia da lavorare alle squadre di salvataggio!

Quando ho saputo che *Silent Service* sarebbe stato convertito per Nintendo, non riuscivo ad immaginare come avrebbero potuto adattare per console il sistema di gioco, basato su un sacco di tasti da pigiare.

Ora che l'ho giocato, posso dire che è addirittura meglio dell'originale! Tutte le icone sono facilmente accessibili e molto veloci da usare, il che è molto importante quando siete circondati dalle sanguinarie navi dei "gialli", e tutti i comandi presenti nella versione per computer, come il controllo dei tubi di lancio, l'uso del periscopio, ecc., sono stati riprodotti fedelmente. La grafica è di alto livello per un gioco di questo tipo e il sonoro crea la giusta atmosfera. Trattandosi della prima "vera" simulazione che appare su console, *Silent Service* è più di uno sforzo di buona volontà e mi fa ben sperare per i prossimi giochi di questo genere.

PAGELLA

GRAFICA 87%

Non complessa, ma adatta a creare l'effetto desiderato.

SONORO 78%

Ancora una volta niente di eccezionale, ma sufficiente a ricreare la giusta atmosfera.

VALORE 88%

Se siete appassionati delle simulazioni non potete perderlo.

GIOCABILITÀ 86%

Il semplice sistema ad icone rende il giocare una favola.

COMPLESSIVO 87%

Una simulazione di sottomarino piena di brividi e azione.

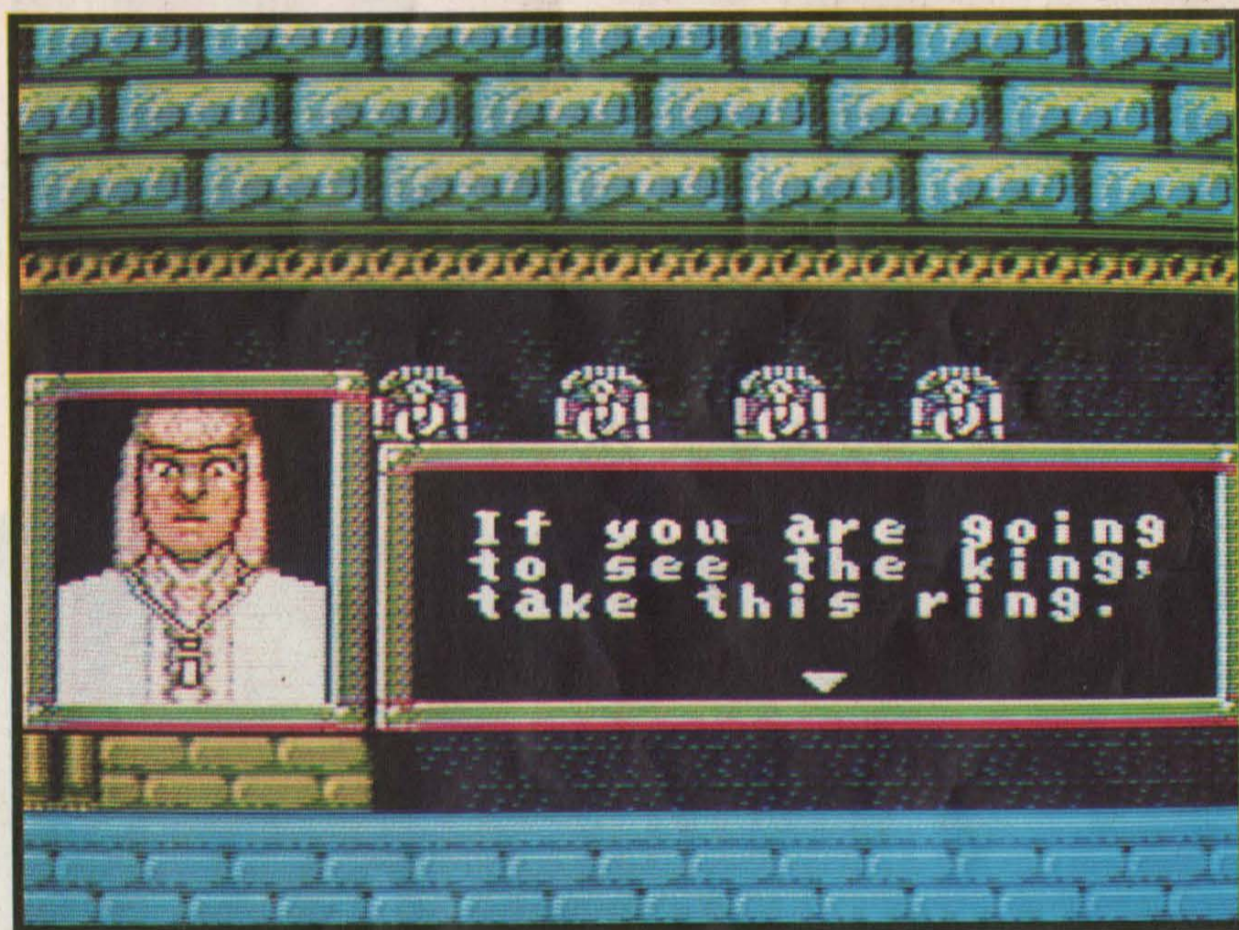
FAXANADU

NINTENDO

Che disastro! Un meteorite è caduto sul Mondo Arboreo, permettendo così ad un gruppo di infidi nani di uscire dal ventre della terra e infastidire il grazioso popolo della superficie.

Dopo una passeggiata nei boschi, ritornando a casa, scoprite che la vostra città è stata rasa al suolo dai nani e dai mostri loro alleati. Sta a voi viaggiare per Arboreo e salvare i suoi abitanti dal pericolo. Per farlo potete farvi aiutare da mercanti, paesani, guru (che vi daranno anche il codice mantra per poter ricominciare il gioco dall'ultimo tempio in cui siete entrati) e dal Re dell'Albero che, essendo disperato per la situazione del suo regno, non esiterà a rifornirvi di denaro per finanziare la vostra impresa.

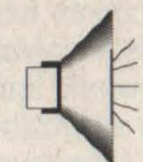
Per chiunque abbia mai giocato a *Link: Legend of Zelda 2*, lo stile da gioco di ruolo di *Faxanadu* sarà abbastanza familiare. Armi, oggetti, magie e così via possono essere scelti tramite una serie di menu, un sistema adeguato anche se non innovativo. C'è anche parecchio da saltare e da combattere, e anche quest'ultimi aspetti sono facili da apprendere.

Secondo me, Faxanadu cattura l'attenzione più facilmente che *Zelda*, perché la trama è più "lineare": non dovete scegliere la prossima città da visitare, andate semplicemente dove vi porta il gioco. Personalmente avrei preferito poter esplorare l'intera mappa a modo mio, ma se siete nuovi a questo tipo di giochi, vi risparmierà di spremervi le meningi.

PAGELLA

GRAFICA 79%

Un po' scialba per colpire l'occhio, ma nonostante tutto ben disegnata.

SONORO 60%

Effetti sonori standard e alcune musiche di sottofondo che borbottano incessantemente.

VALORE 79%

Non è molto difficile, ma terrà occupati a lungo i principianti (non i veterani di *Zelda*).

GIOCABILITÀ 80%

È divertente e cattura facilmente. Piacerà sia agli appassionati dei giochi d'azione che d'avventura.

COMPLESSIVO 80%

Una specie di gioco di ruolo che può fare da introduzione al genere.

Avrete sicuramente visto almeno una volta il telefilm della famiglia Addams, la famiglia composta da mostri di ogni sorta e residenti negli Stati Uniti (e dove se no), vero? Non è certo la miglior serie televisiva da cui trarre un videogioco, ma forse il Nintendo ci darà torto.

L'impressionante sequenza iniziale ci racconta tutta la storia del gioco. Lo zio Fester (perché è di lui che si tratta) si sta bevendo tranquillamente una bibita quando all'orizzonte appare improvvisamente un'astronave aliena, lasciando sulla terra delle creature misteriose e ostili.

Fester deve muoversi attraverso gli schermi con scrolling a otto direzioni e colpire gli alieni, cercando nuovi oggetti e armi per fare il proprio lavoro (eliminare gli invasori) in maniere più efficiente. Gli

FESTER'S QUEST

NINTENDO

extra, possono essere trovati sui corpi degli alieni caduti, tra cui pozioni, tritolo e chiavi (immaginate a cosa possono servire).

La grafica sfarfallosa non riesce a catturare l'atmosfera dei telefilm originali, e il solo collegamento con quest'ultimi è rappresentato dallo sprite principale e da alcune schermate: non certo il modo migliore per sfruttare una licenza.

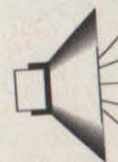
Se state cercando un'avventura dinamica di buon livello, *Zelda* e *Simon's Quest* sono giochi molto migliori da comprare.

PAGELLA

GRAFICA 68%

La sequenza iniziale è molto bella, ma tutto crolla a causa degli sprite che sfarfallano e dei fondali poco convincenti.

SONORO 73%

Effetti e colonne sonore adeguati.

VALORE 66%

Una mappa abbastanza grande da esplorare se riuscite a sopportare il povero stile

GIOCABILITÀ 67%

E' molto facile fare progressi, ma il continuo sparare diventa presto noioso.

COMPLESSIVO 63%

Un'avventura dinamica tiepida, ce ne sono di molto meglio in giro.

BIONIC COMMANDO

PAGELLA

GRAFICA 83%

Un gioco davvero attraente: sprite ben disegnati e una grande varietà di fondali colorati.

SONORO 79%

Effetti sonori decenti e un sacco di motivi musicali.

VALORE 81%

C'è abbastanza da giocare in cambio dei vostri soldi, e il variare dell'azione vi farà tornare al gioco spesso.

GIOCABILITÀ 80%

Il metodo di controllo è originale e bisognerà farci la mano, ma attenzione: questo gioco è difficile!

COMPLESSIVO 81%

Un piacevole gioco di piattaforme, ma il grado di difficoltà non è da tutti.

TEST

NINTENDO

Oh no! Mentre era impegnato in una missione segreta di proporzioni realmente terrificanti, Super Joe (quello di Commando) è stato fatto prigioniero. Questo può voler dire solo una cosa (rullo di tamburi), bisogna chiamare Bionic Commando per salvarlo!

Il solo problema è che Joe è imprigionato in pieno territorio nemico, così qualunque metodo convenzionale di recupero non avrebbe successo. Per aiutare Bionic Commando nella sua impresa, moltissimi agenti segreti pronti a mettersi in contatto con lui, e gli è stato messo a disposizione un elicottero per spostarsi da un posto all'altro.

Voi dovete vestire i panni di Bionic Commando e attaccare diverse zone nemiche alla ricerca di Super Joe. Con l'aiuto delle braccia bioniche (una specie di lanciaragnatele elettronico come quelle dell'Uomo Ragno), dovrete cercare il non-così-super Super Joe attraverso livelli a scorrimento nelle otto direzioni sparando a tutto ciò che vi si para davanti.

Questa parte del gioco è molto simile al coin-op, ma la ricerca vera e propri è un po' differente. Questa cartuccia aggiunge un po' di strategia nel formato del gioco, obbligandovi a raccogliere indizi e ad evitare di essere fermati dalle pattuglie nemiche.

Il contatto con una di queste pattuglie darà luogo ad una sparatoria a scorrimento verticale sullo stile di *Ikari Warriors*. Questo ed altro aspettano il più tosto dei Bionic Commando, sempre che riusciate ad arrivarci!

Anche se visivamente il gioco è carino, e il braccio bionico è una gioia da usare, la difficoltà dei livelli è decisamente troppo alta. Perseverate un po', e vi renderete conto che c'è un sacco da scoprire e vedere in questa lodevole conversione.

SIMON'S QUEST

KONAMI/ NINTENDO

È tempo di secondi episodi alla Nintendo, prima con *Adventure of Link: Zelda II* e ora con il seguito del piacevole *Castelvania.*

Il vostro nome è Simon e siete stato nominato capo degli ammazza-vampiri. Grazie alla vostra solita fortuna, due isolati più in là della vostra abitazione abita uno dei più malvagi cattivoni che siano mai esistiti: Dracula. Ciò che ne consegue è un'avventura dinamica con scorrimento nelle otto direzioni nel quale dovrete raccogliere oggetti utili, parlare con un sacco di persone interessanti, uccidere un bel po' di demoni, scheletri e altre cose del genere, e infine distruggere il Re della notte in persona prima che trasformi tutta l'umanità in suoi servi.

Tramite il comando direzionale è possibile muovere il personaggio sullo schermo nelle direzioni possibili, mentre i due pulsanti di fuoco servono per saltare e per frustare i cattivi. Una volta che avrete raccolto i vari oggetti trovati lungo il percorso, avrete accesso ad una schermata nella quale potrete scegliere quali usare in una determinata situazione. Il gioco si svolge sia di giorno che di notte, ma durante la notte gli abitanti si chiudono in casa e i cattivi escono per "giocare". Se incontrate uno dei paesani e schiacciate il pulsante della frusta, potrete parlarci e ottenere informazioni senza senso così come utilissimi indizi. Alcuni di loro possono anche avere cose da vendere, ma bisognerà essere in possesso dei soldi necessari, altrimenti nisba.

All'inizio, non pensavo che *Simon's Quest* fosse un gran gioco, dopo tutto ha uno stile di gioco già visto e rivisto. Ma devo ammettere che mi sono lasciato subito coinvolgere dalla grafica fantastica, dal sonoro al di sopra della media e dall'alto livello di giocabilità. Le interazioni del personaggio (bisogna proprio chiamarle così) rendono il gioco qualcosa di più di un semplice gioco di piattaforme; le cose da raccogliere sono decisamente tante e non sempre si sa a cosa possano servire!

Se vi siete divertiti giocando a *Castelvania*, o se semplicemente vi piacciono le avventure dinamiche, date un occhiata a *Simon's Quest*.

PAGELLA

GRAFICA 84%
Personaggi ben animati e fondali evocativi adatti al gioco.

SONORO 73%
Musiche ritmate ed effetti sonori appena adeguati.

VALORE 86%
Se vi piacciono le avventure dinamiche, ci starete attaccati per settimane intere.

GIOCABILITÀ 82%
Difficile fin dal principio, ma sicuramente gratificante.

COMPLESSIVO 85%

Un gran gioco che vale quanto il suo predecessore in termini di coinvolgimento e giocabilità.

SKATE OR DIE!

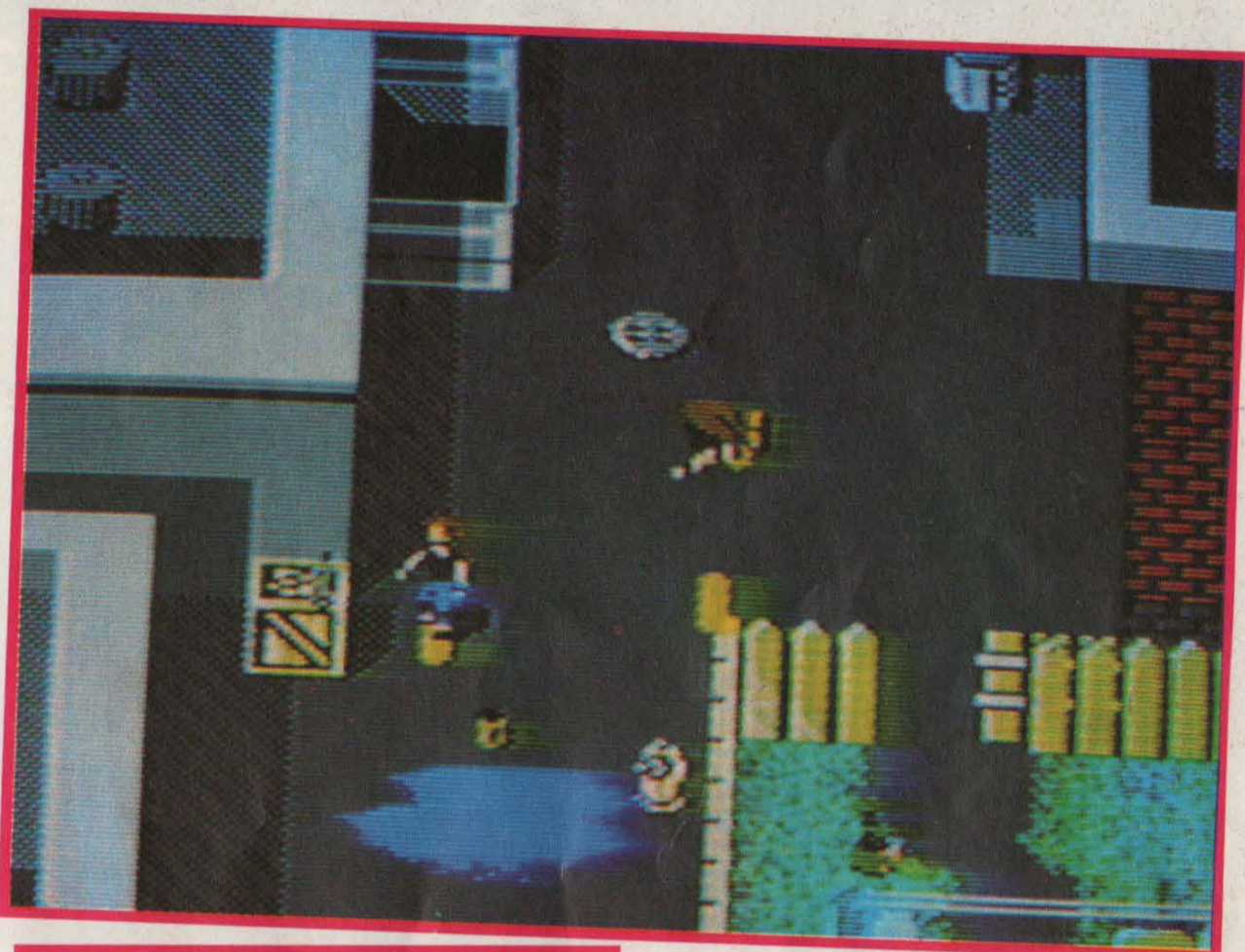
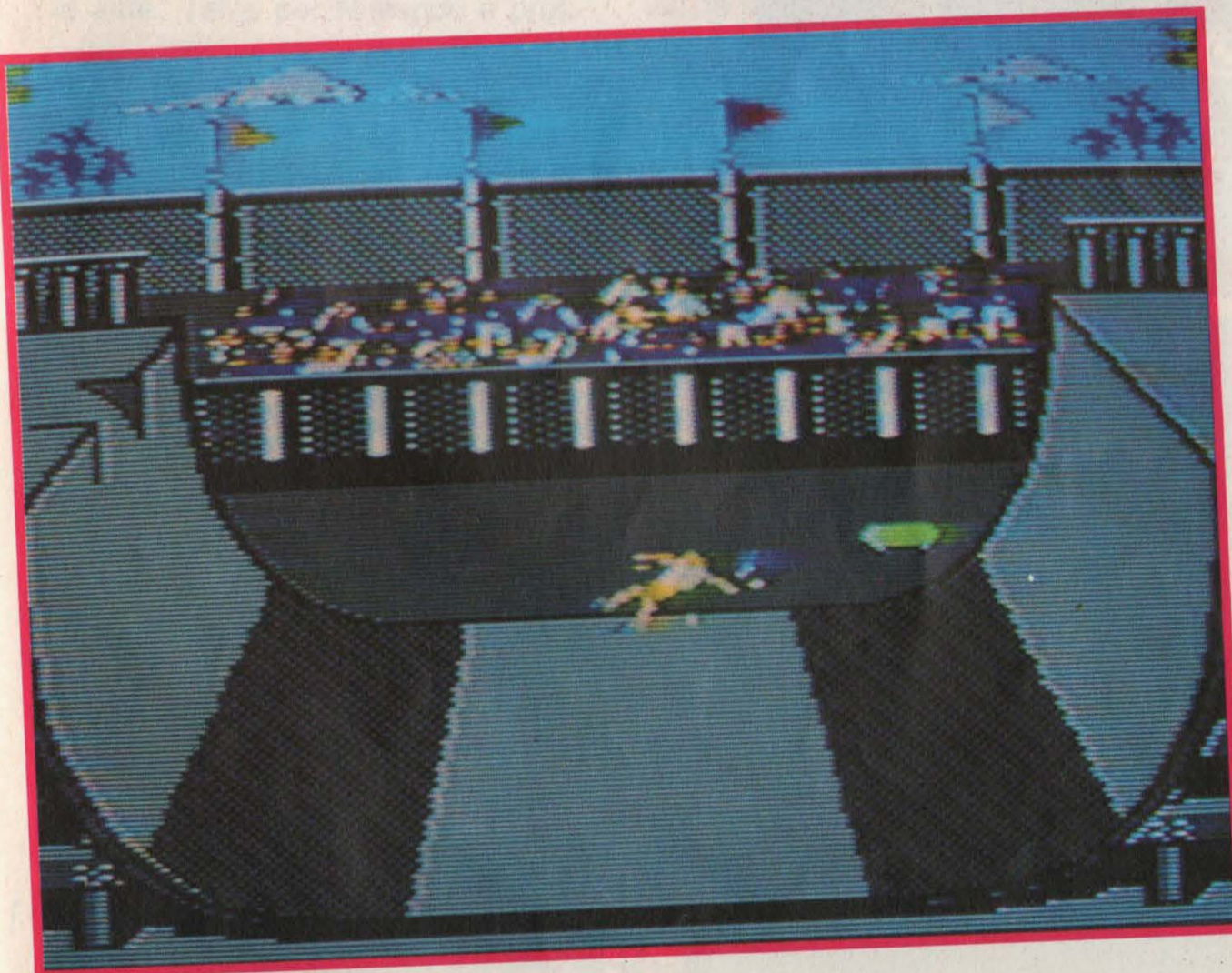
KONAMI/ NINTENDO

Wow! Questo simulatore sportivo "radicalmente" diverso mette davvero alla prova le vostre capacità sullo skate board. Dovete dare la paga al campione locale, Rodney Recloose, al suo figlioccio, Bionic Lester, e al resto della loro banda, battendoli in una gara che comprende cinque eventi.

Il primo (Downhill Race), consiste in una gara nella quale si fanno punti zigzagando tra dei paletti, passando dentro delle tubazioni, saltando su delle rampe e compiendo alcune acrobazie, ma il fattore più importante è il tempo.

Il secondo evento (Downhill Jam) è simile, poiché dovete sempre evitare degli ostacoli, ma questa volta oltre che contro il tempo correte contro Lester, che farà del suo peggio per buttarvi giù dallo skate board, sempre che voi non riusciate a buttare giù lui.

Altrettanto violento è anche il terzo evento (Pool Joust), nel quale voi e uno dei membri della banda di Lester dovrete "schettinare" dentro una piscina senz'acqua. Lo scopo è quello di puntare direttamente contro il proprio avversario e mandarlo a gambe all'aria con un bastone, come in un torneo cavalleresco.

Il Freestyle e l'High Jump sono le ultime due gare che avvengono in un catino a forma di U. Lo stile libero (Freestyle) è una sfida nella quale bisogna fare le mosse più strane per guadagnare punti, e per conoscerle tutte e dieci dovrete allenarvi MOLTO. Il salto in alto (High Jump) e la gara più difficile di tutte perché richiede un sacco di pigiate sul pulsante per raggiungere la velocità adeguata per effettuare un bel salto. Ci perderete il dito lì sopra.

Al di là di quest'ultima difficoltà, *Skate or Die* è un gran gioco. Il tutto è presentato molto bene e va fatta una speciale menzione per le colonne sonore rock, che sono estremamente funky per il Nintendo. Alcune delle gare non sono immediatamente giocabili come avrei voluto e per diventare dei "dude" dovrete fare un massiccio uso dell'opzione di allenamento.

PAGELLA

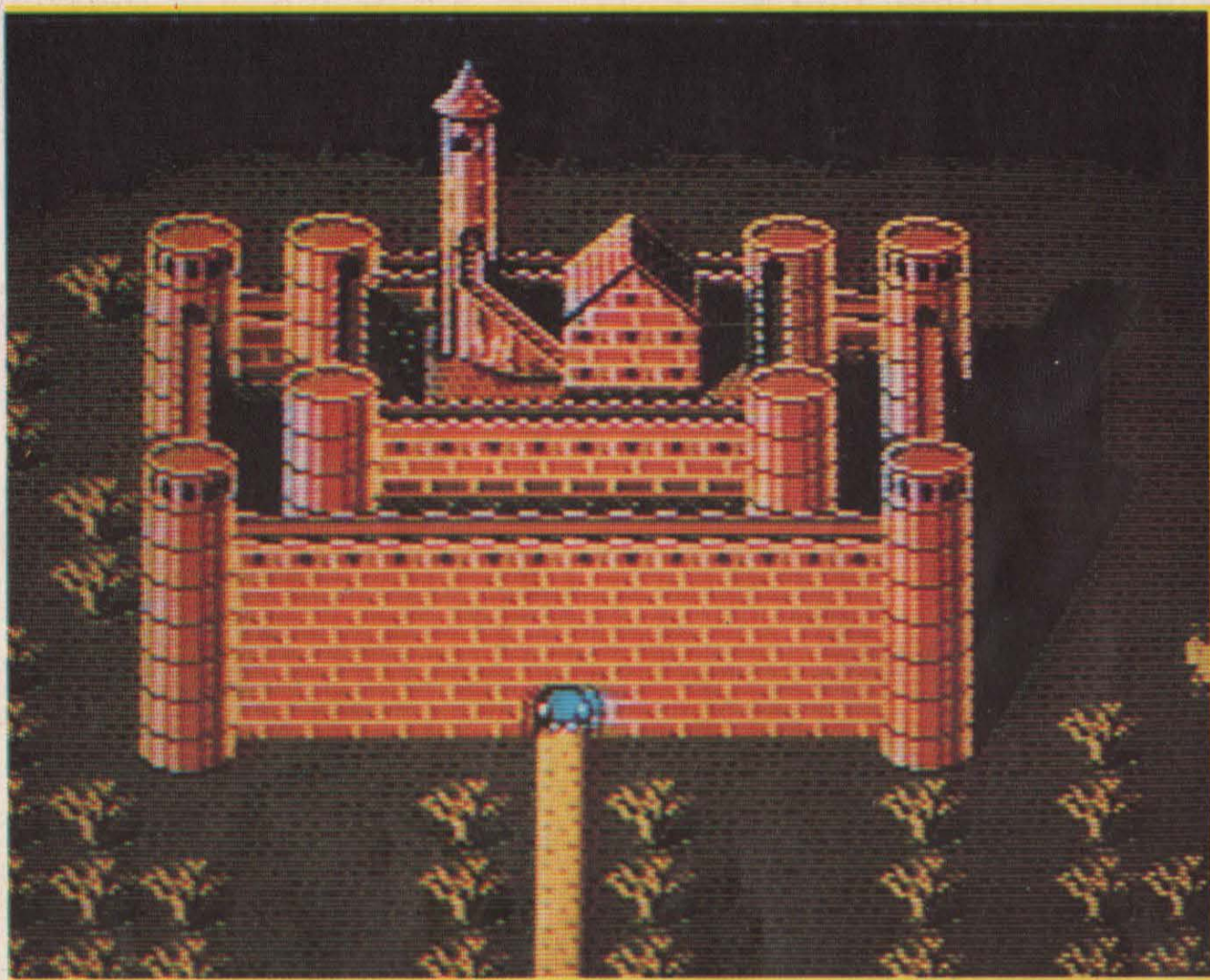
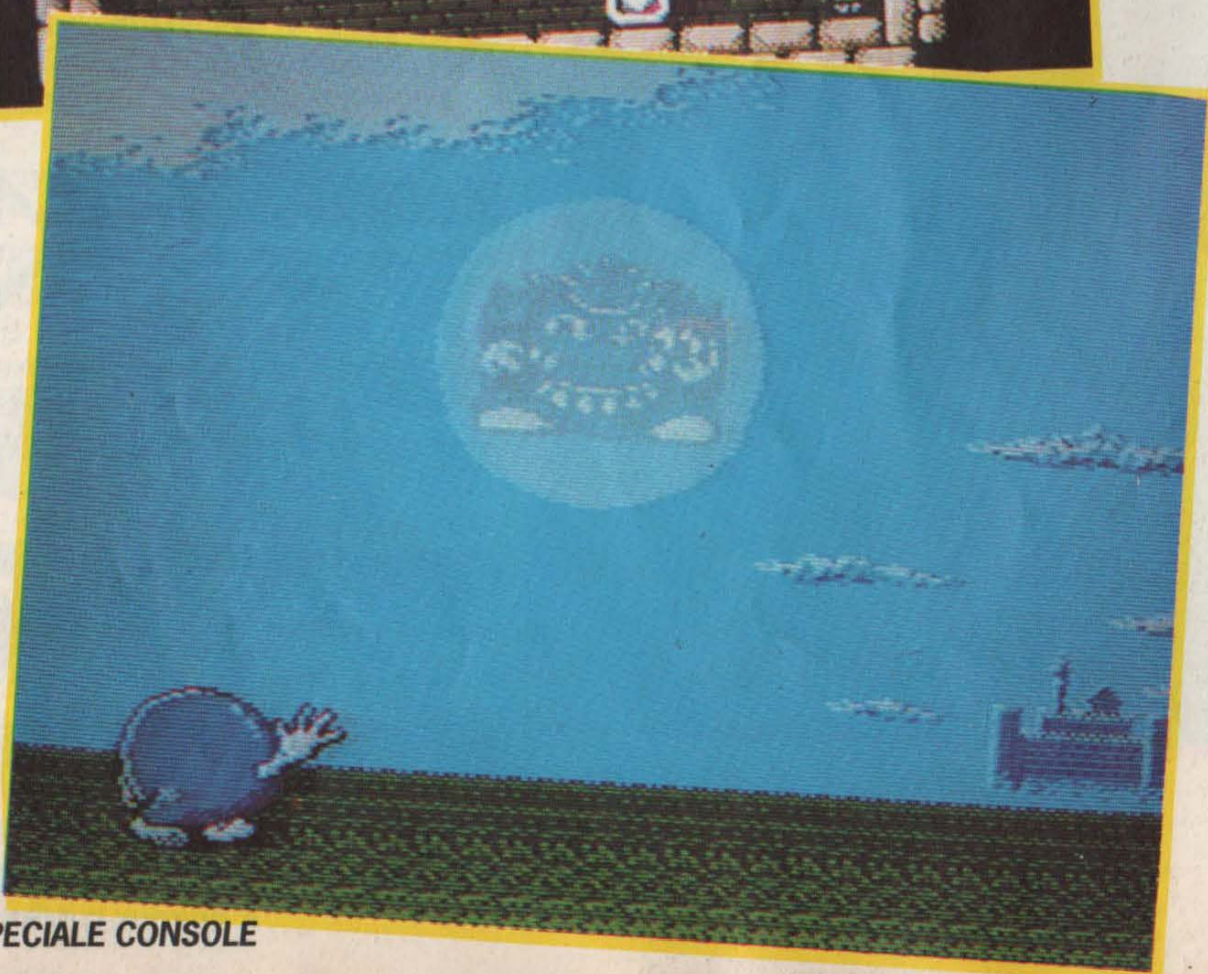
GRAFICA 86%
Sprite belli e ben dettagliati, animati in maniera molto carina.

SONORO 90%
Le msuiche sono davvero fantastiche e gli effetti sonori discreti.

VALORE 82%
Cinque giochi divertenti al prezzo di uno.

GIOCABILITÀ 80%
Abbastanza difficile all'inizio, ma una volta che si è presa la mano c'è da divertirsi.

COMPLESSIVO 82%
Un gioco tosto per tipi giusti.

ADVENTURES OF LOLO

NINTENDO

I demoni pazzi a volte combinano cose strane. Prendete i demoni del Malvagio Impero, ad esempio. Non avendo niente da fare hanno deciso di rapire la graziosa principessa Lala direttamente dalla braccia del suo innamorato, Lolo.

Come c'era da aspettarsi, Lolo non è molto contento di quello che è successo e ha deciso di entrare nel castello dei demoni, recuperare la principessa e fargliela pagare a quegli scostumati.

Tuttavia, quando Lolo arriva al castello, capisce che dovrà superare un sacco di pericoli e di rompicapo prima di raggiungere "la luce dei suoi occhi". In ogni stanza che visita deve raccogliere dei cuori (che gli conferiscono super poteri), svegliare gli occupanti e raccogliere una speciale perla che permette di aprire la porta d'accesso alla stanza successiva.

Le prime stanze di questo gioco sono abbastanza semplici da completare, ma da quel punto in poi i rompicapo diventano sempre più difficili, con dei mostri che vi girano attorno per farvi la festa!

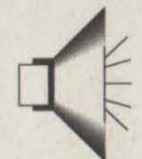
La grafica semplice può non piacere a tutti, ma di sicuro, lo spessore del gioco vi prenderà immediatamente e difficilmente vi lascierà andare tanto presto.

PAGELLA

GRAFICA 69%

Diciamo che è ridotta all'osso, ma anche ben animata e colorata.

SONORO 70%

Carino e accattivante.

VALORE 84%

Passerete letteralmente dei mesi a risolvere rompicapo.

GIOCABILITÀ 86%

Stile di gioco piacevole e anche molto divertente.

COMPLESSIVO 82%

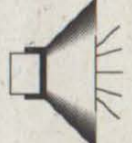
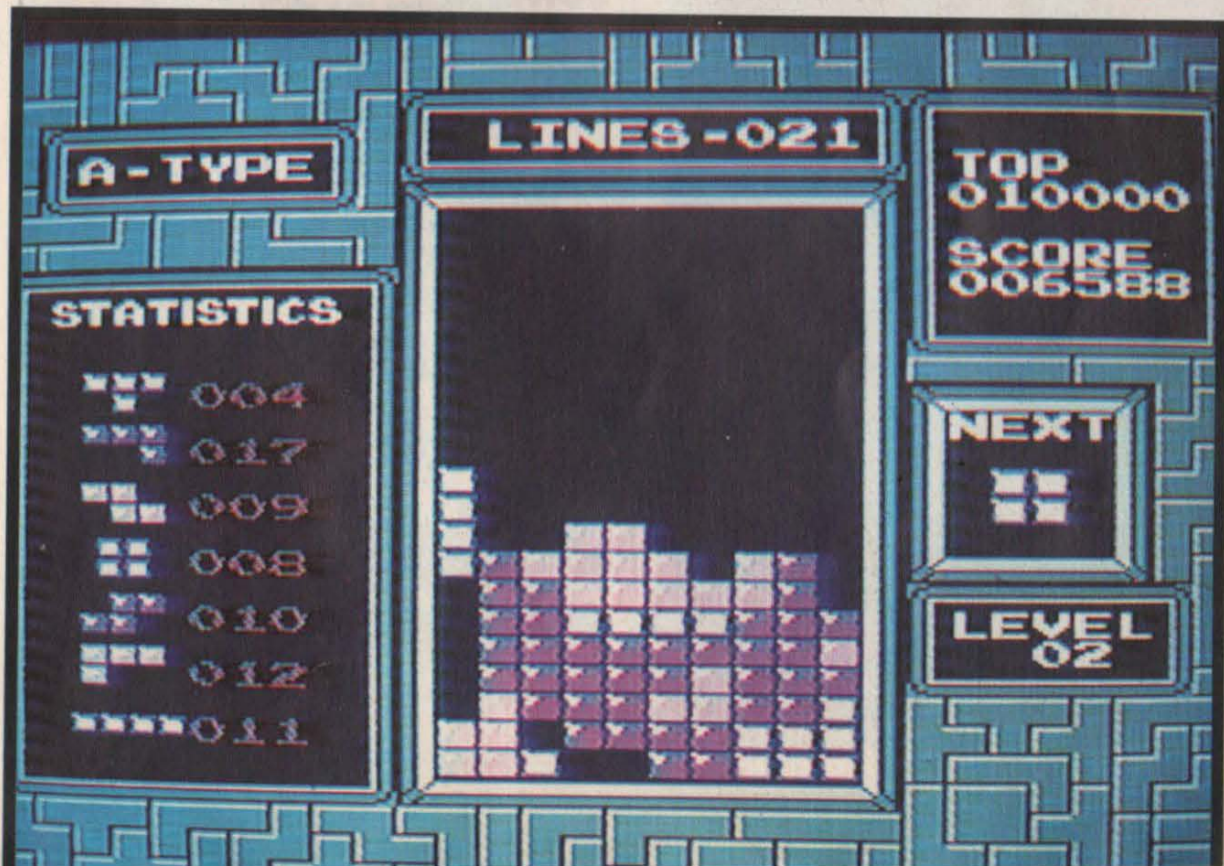
Un decente spremimeningi che non dovrebbe mancare agli amanti dei giochi-rompicapo che si rispettino.

NINTENDO

Alzi la mano chi non sa cos'è *Tetris.* Se siete uno di quelli che hanno le manine in aria, ditemi, dove siete stati in questi anni? Il classico gioco russo è arrivato finalmente sul Nintendo dopo qualche controversia legale. La Tengen, che aveva realizzato una sua versione, ha perso la causa con la Nintendo ed è quindi la versione di quest'ultima che troverete nei negozi di tutta Italia.

Il concetto di *Tetris* è molto semplice. Dei blocchi di diverse forme cadono dall'alto e il vostro compito è quello di posizionarli assieme per formare delle righe. Una volta formata una riga, sparisce, lasciando spazio e tempo al giocatore per farne altre. Il gioco continua finché il gruppo di blocchi non raggiunge la parte alta dello schermo, in quel caso la partita finisce. Più linee vengono formate in una sola volta, più alto sarà il punteggio guadagnato: si potranno formare righe doppie, triple o Tetris, un blocco completo di quattro linee. Una volta diventati in gamba nel livello base si potrà tentare di completare i livelli più difficili (nei quali i punti cambiano) o giocare la sfida estrema nella quale bisogna formare 25 linee.

Non si può mai sapere, un giorno forse sarete in grado di formare 25 righe al nono livello con mezzo schermo già riempito.

Devo aver provato tutte le versioni di *Tetris* disponibili e devo dire che questa per il Nintendo è la peggiore di tutti. Il che non vuol dire che è brutto. Forse avrei dovuto dire che è la peggiore versione di un gioco geniale, dato che è giocabile come le altre. *Tetris* per Nintendo è praticamente identico a quello per il Gameboy, ma mentre funziona benissimo sul fratellino del NES, sulla macchina più grande non rende come dovrebbe. Lo schermo è piuttosto bruttino e i controlli sono un po' imprecisi, rendendo le prime partite estremamente difficili. Tuttavia, le partite successive diventeranno più immediate, e si comincerà ad apprezzare *Tetris* per quello che è, un'idea semplice trasformata in un fantastico gioco.

TETRIS

PAGELLA

GRAFICA 74%
Molto povera in confronto alle altre versioni.

SONORO 80%
Tre diversi motivi, e pochi, ma adeguati, effetti sonori.

VALORE 92%
Al di là dei difetti, è sempre *Tetris* in tutto e per tutto.

GIOCABILITÀ 83%
Difficile all'inizio, ma poi col passare del tempo va meglio.

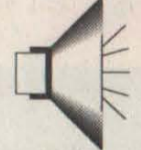
COMPLESSIVO 91%
La versione peggio riuscita, ma rimane sempre un fantastico gioco.

DOUBLE DRAGON II

NINTENDO

Billy e Jimmy Lee, i Due Draghi, sono tornati - e non poteva essere un ritorno più tempestivo! I cattivi hanno ucciso Marian, la ragazza di Billy! Così è ora di tornare sulla strada a menar le mani per farla pagare a quei dannati assassini.

Oltre che utilizzare le solite mosse dei picchiaduro (pugni, calci, salti, ecc.), i due fratelli Lee sono in grado di usare il devastante calcio ciclonico, che è in grado di fermare, e uccidere, qualsiasi nemico. Billy e Jimmy devono attraversare New York e raggiungere l'eliporto, per poi partire alla volta dell'isola nascosta, dove ha sede la banda dei cattivi, e ucciderne il capo.

Il gioco rientra nello standard, ma c'è qualcosa in *Double Dragon II* che lo rende diverso dal solito picchiaduro. Le mosse addizionali, più la possibilità di usare le armi dei nemici, rende il tutto molto divertente e l'opzione a due giocatori aggiunge ancor di più al gioco.

La grafica è carina, anche se non eccezionale, e i fondali sono ben dettagliati. Il sonoro va al di là dei soliti "thud" e "ouch", tipici per un gioco come questo, ma le musiche sono un po' troppo insipide. Cominciare a giocare è semplice, ma prima che ve ne rendiate conto, vi troverete a combattere come furie per restare vivi. Per fortuna, la difficoltà dei vari livelli non è tale da impedirvi di proseguire. Se vi piacciono i picchiaduro, non dovreste perdervelo.

PAGELLA

GRAFICA 79%

Gli sprite blocchettosi ma ben dettagliati sono a volte sfarfallanti. I fondali sono stupendi.

SONORO 78%

Tonfi e lamenti, accompagnati da qualche musichetta carina.

VALORE 81%

Facile da giocare: se vi divertite a menar le mani sono soldi spesi bene.

GIOCABILITÀ 86%

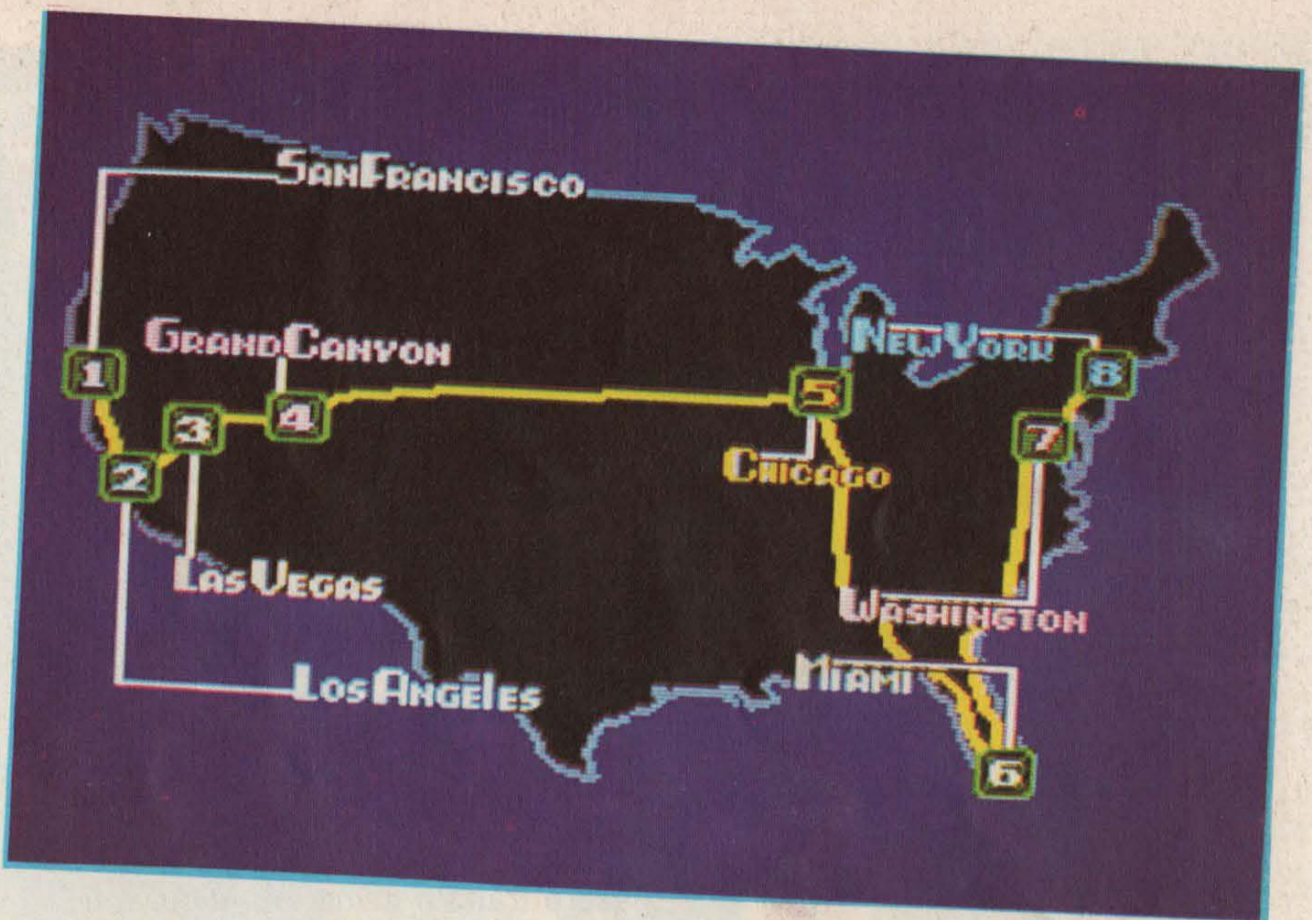
Abbastanza accattivante, ma forse un po' troppo facile all'inizio. Diventa progressivamente più difficile, ma resta sempre giocabile.

COMPLESSIVO 84%

Una buona conversione del gioco da bar. Un picchiaduro che giocherete finché non avrete sconfitto i cattivi.

Battle *Outrun* è un misto tra *Outrun* e *Chase HQ*, che pone il giocatore alla guida di una fiammante Ferrari F40 alla caccia di malvagi criminali che stanno fuggendo alla giustizia su una svariata gamma di macchine sportive...

All'inizio di ogni missione siete ben lontani dalla macchina dei criminali, ed è necessaria una lunga corsa attraverso il traffico per raggiungere i vili felloni. Una volta che sono in vista, appare una barra in alto sullo schermo e dovete buttarli fuori strada. Ogni colpo riduce la lunghezza della barra, e una volta che è sparita completamente, i criminali sono costretti ad arrendersi. Avrete a disposizione un tempo limite, e se non riuscirete a buttare fuori strada i criminali prima che si esaurisca il gioco finirà.

Ad intervalli regolari apparirà un camion amico che aprendo le porte posteriori vi permetterà di salire al suo interno ed acquistare parti extra per la vostra macchina con i soldi guadagnati per aver bloccato i criminali precedenti. E avrete sicuramente bisogno di migliorare le prestazioni della vostra vettura per catturare i banditi che viaggiano a velocità impressionante.

Battle Outrun è una veloce ed eccitante caccia automobilistica con dell'ottima grafica. Ma non è molto difficile e non c'è bisogno di molta pratica per battere tutti i criminali. Se volete un gioco più impegnativo dello stesso genere, date un'occhiata a *Chase HQ* prima di decidervi, penso sia meglio.

BATTLE OUTRUN

SEGA

PAGELLA

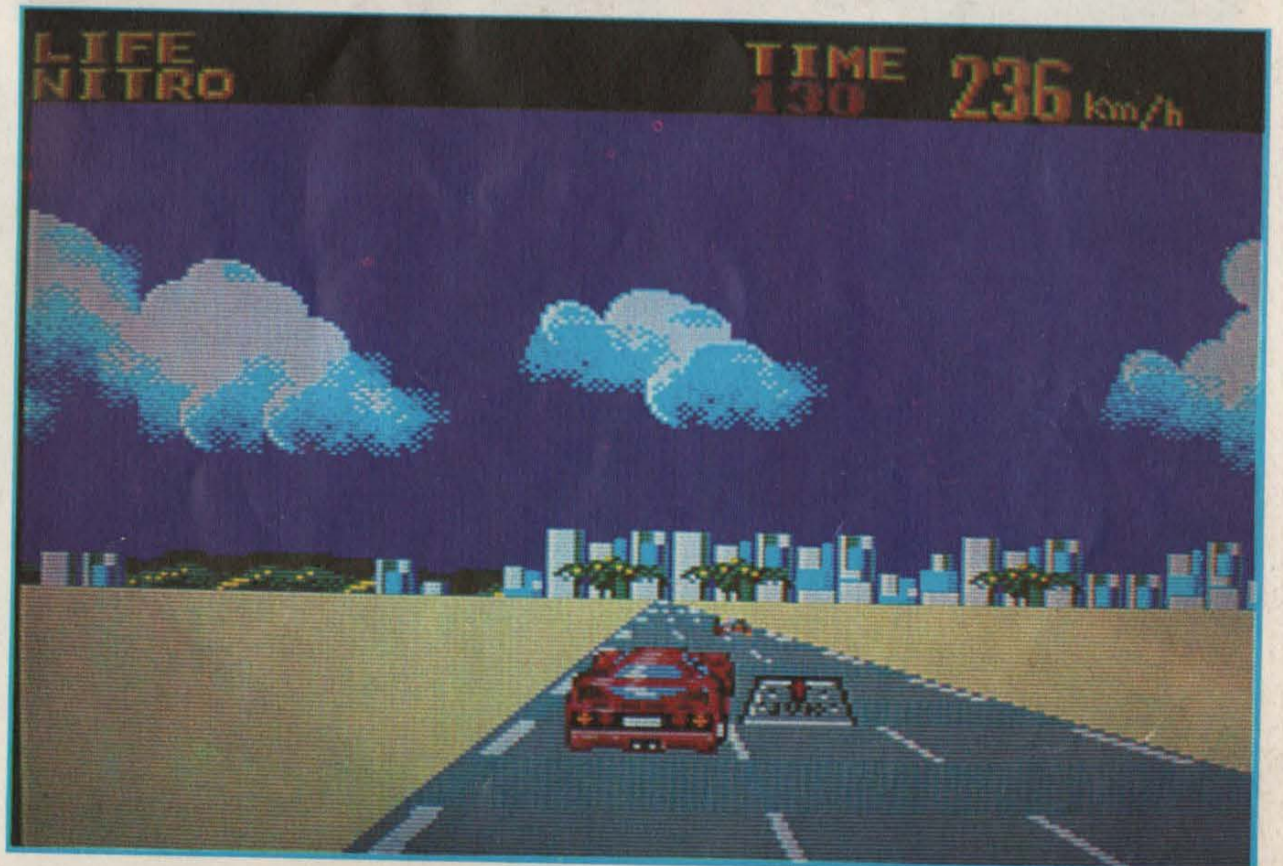
GRAFICA 84%
Le parti laterali della strada sono un po' spente, ma la strada e gli sprite delle macchine sono molto ben fatti.

SONORO 73%
D'atmosfera, ma niente d'eccezionale.

VALORE 72%
Buono, ma non ci vuole poi molto a finire il gioco.

GIOCABILITÀ 77%
C'è da divertirsi, ma i livelli sono un pò troppo lunghi.

COMPLESSIVO 79%

Un buon gioco sullo stile di *Chase HQ*, ma non buono come l'originale.

PAPERBO

SEGA

Se pensate che consegnare i giornali sia un lavoro semplice, aspettate di vedere *Paperboy*. La strada in cui deve portare i giornali è piena di lunatici e deve affrontare tutti i rischi che ne conseguono per portare a termine il suo compito.

All'inizio del gioco si possono scegliere tre strade differenti, che altro non sono che i tre livelli di difficoltà. Una volta scelta quella desiderata, una mappa mostra quali sono le case degli abbonati al giornale, dopodiché si parte.

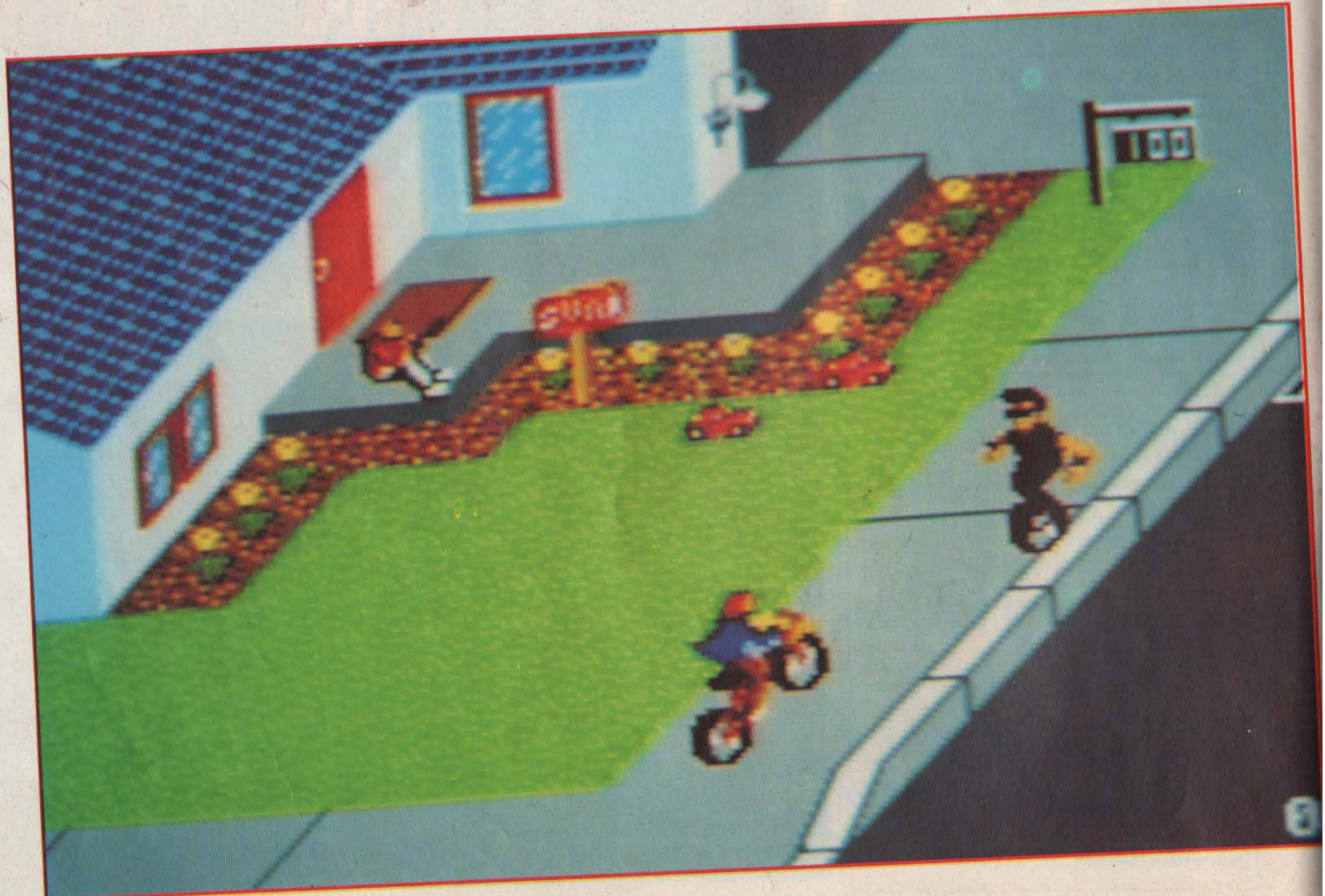
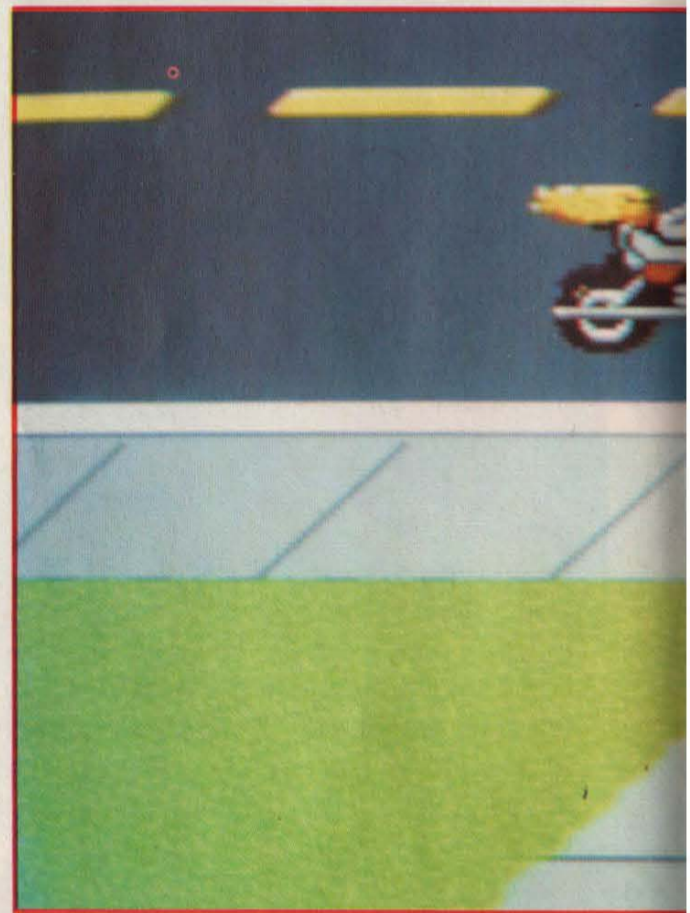
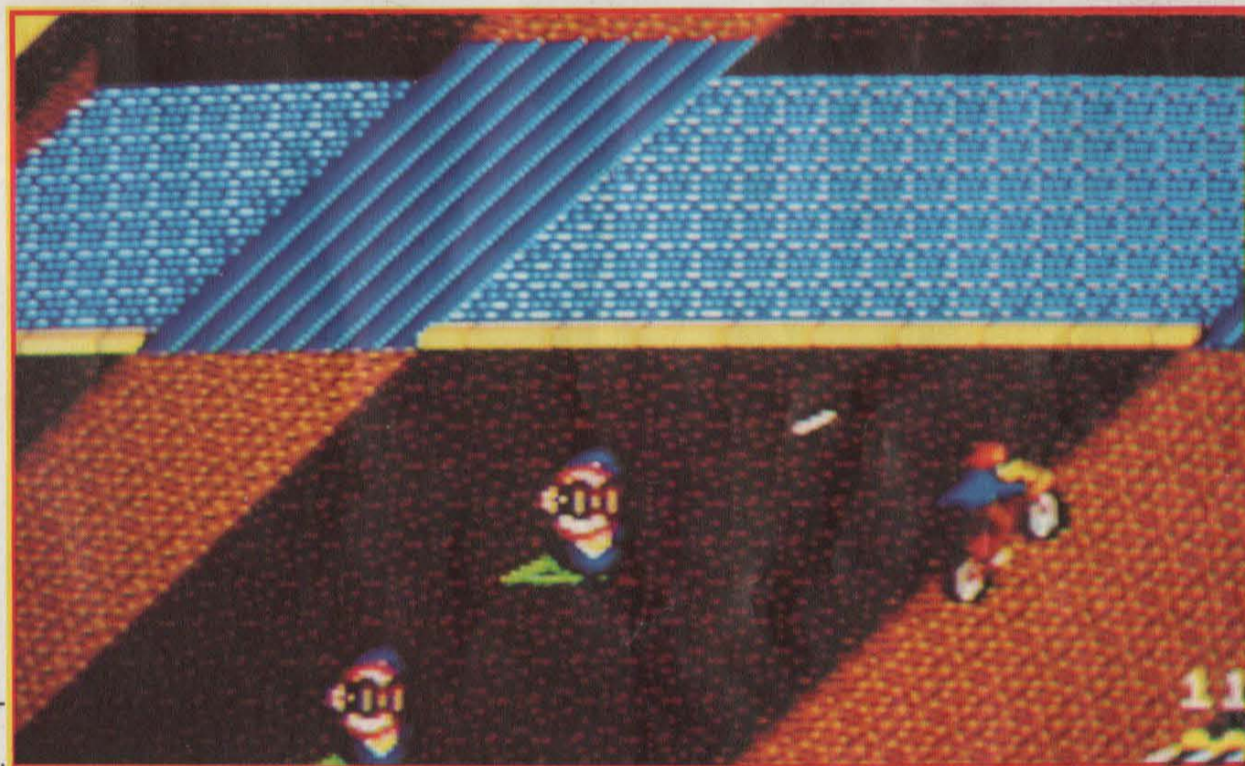
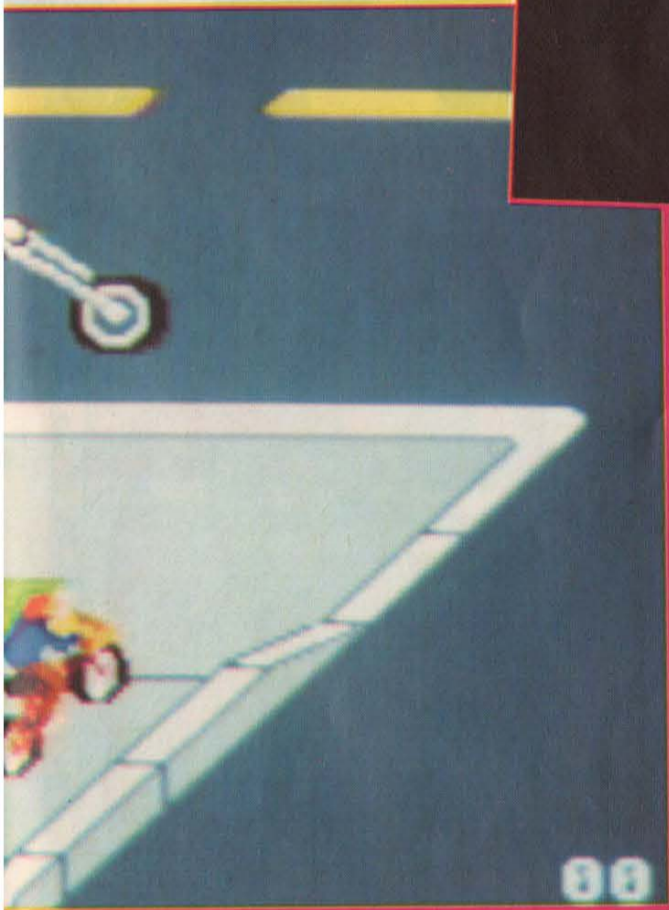
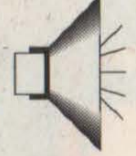
Poiché le strade sono piene di pericoli, invece di scendere dalla bicicletta, Paperboy lancia i giornali davanti alla porta di casa dei vari abbonati. Se riesce a buttarli direttamente nella casella della posta avrà dei punti extra, ma attenzione a sbagliare mira perché altrimenti l'abbonamento verrà disdetto.

Le case dei non abbonati possono essere trattate come meritano, e se Paperboy passa sopra le loro aiuole o butta i giornali attraverso le finestre rompendole riceverà dei punti in più.

Durante la consegna bisognerà guardarsi dai vari pericoli che possono presentarsi, che comprendono: operai, conducenti pazzi, ballerini di breakdance, cani, macchine radio-controllate e falciatrici d'erba impazzite! Il contatto con una di queste cose porta alla perdita di una delle tre vite di Paperboy.

Alla fine di ogni consegna ci si presenta un percorso bonus in cui si possono guadagnare punti extra abbattendo bersagli o saltando su dei trampolini.

La US Gold ha certamente fatto un ottimo lavoro di conversione! Tutti gli aspetti del gioco da bar sono stati inseriti, la grafica è fantastica, con sprite colorati e molto dettagliati, e lo scorrimento fluido del fondale è simile al

OY

coin-op che più simile non si può (almeno su Master System)!

Lo stile di gioco garantisce tutto il divertimento ed il coinvolgimento del gioco da bar, ed è abbastanza difficile da tenervi impegnati per un periodo considerevole di tempo. Un'eccellente conversione che non dovreste lasciarvi sfuggire.

PAGELLA

GRAFICA 94%
Sprite dettagliati e fantastici fondali.

SONORO 80%
Buona la ripresa della colonna sonora originale del coin-op e carini gli effetti sonori.

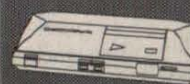
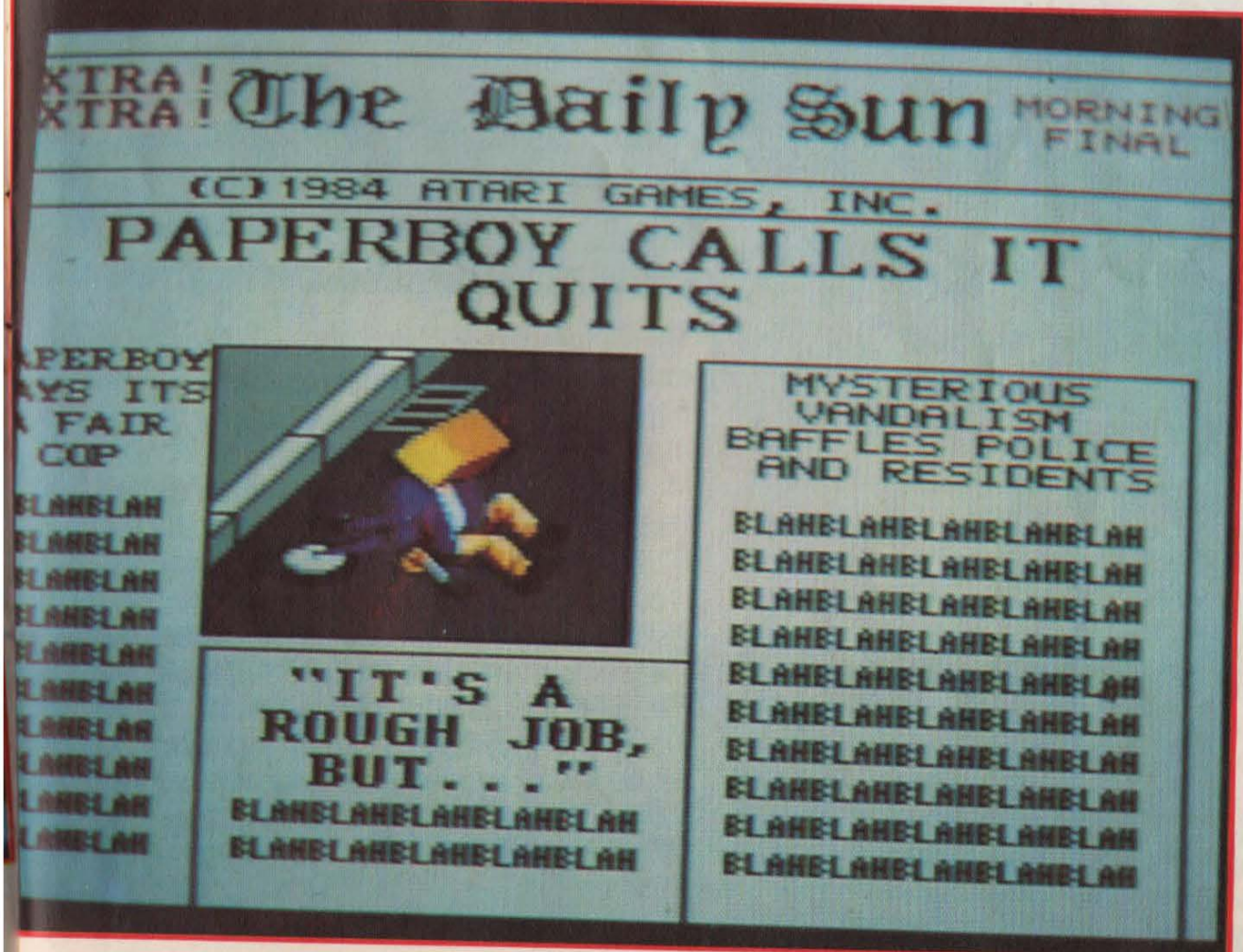
VALORE 90%
Vale ogni lira del suo prezzo.

GIOCABILITÀ 95%
Coinvolgente, impegnativo e divertente. Cosa volete di più?

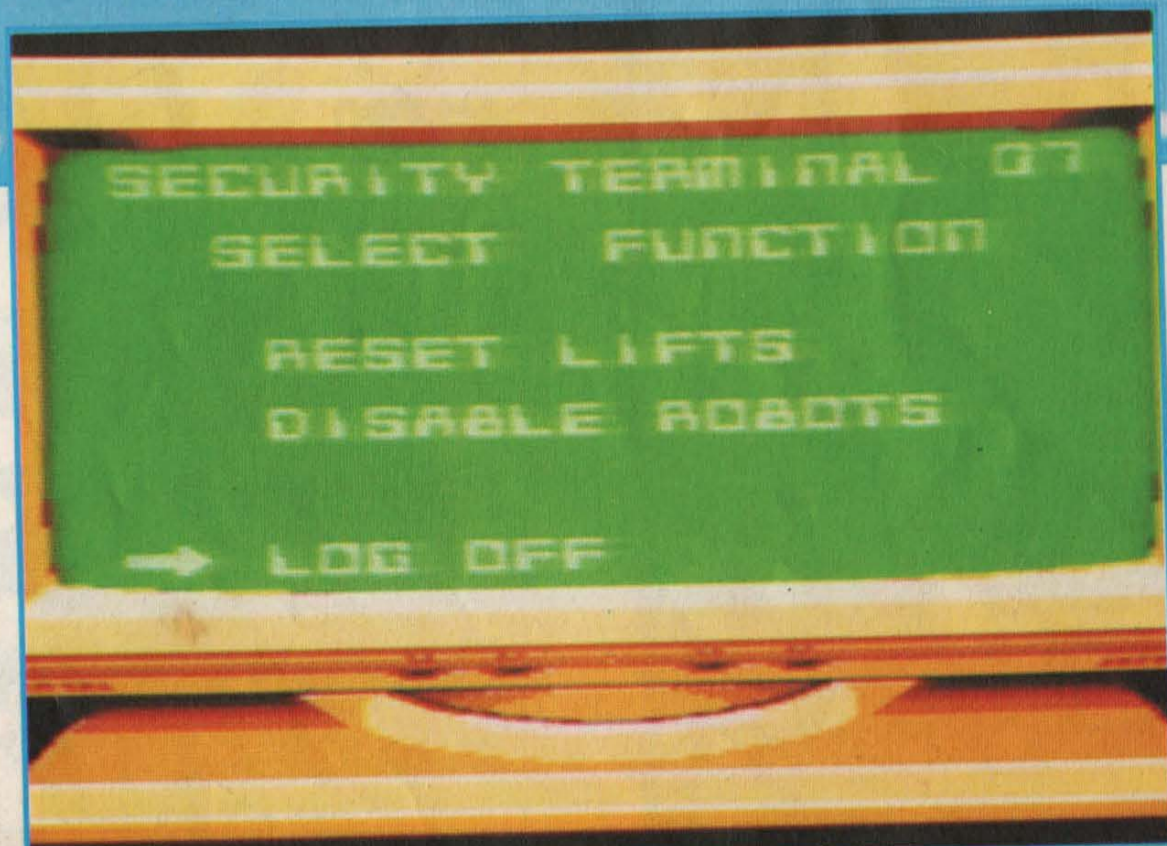
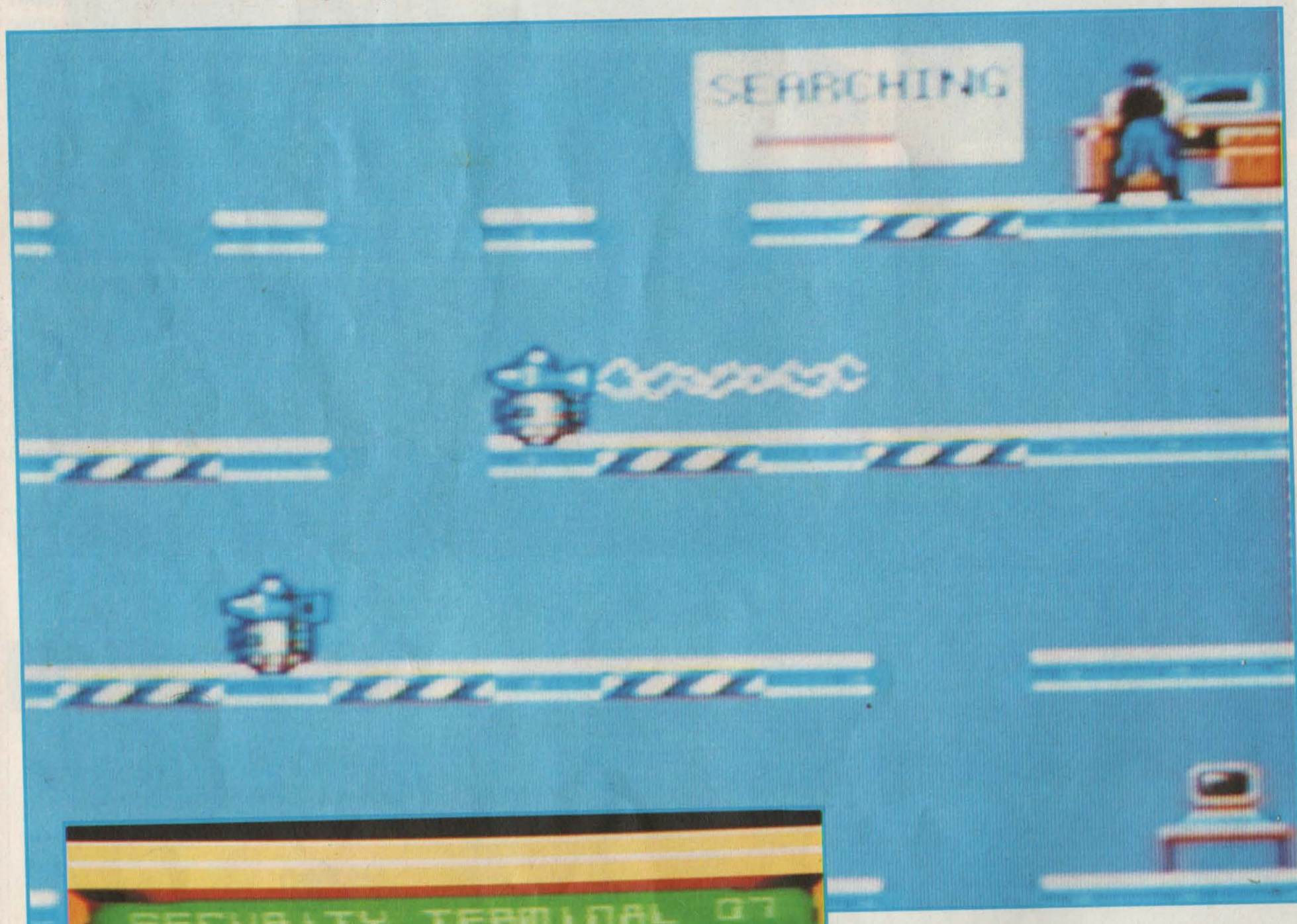
COMPLESSIVO 94%
Una perfetta conversione da coin-op che tutti i possessori di Master System dovrebbero avere.

TEST

IMPOS MISS

SEGA

Il malvagio dottor Elvin Atombender è riuscito a penetrare all'interno dei computer del sistema difensivo atomico americano, e a meno che non sia pagato un riscatto entro le sei in punto del pomeriggio, lancierà un attacco missilistico in grado di distruggere il mondo.

Sembra una missione fatta apposta per l'agente 4125, eletto "Agente più Audace" nel 1982, 83 e 84. Se riuscirà a penetrare nel bunker di Atombender e a disattivare i computer il mondo sarà salvo.

Il bunker è costituito da 32 stanze disposte a caso, piene di macchinari e, ehm, mobilia varia e guardate da robot armati di raggi elettrici. Se una di queste bestie meccaniche colpisse, o solo toccasse 4125, egli cadrebbe svenuto e dieci minuti andrebbero ad aggiungersi al tempo passato fino a quel momento (si parte alle 12 in punto). Tutto ciò potrebbe non sembrare poi molto grave, ma ogni secondo è vitale per il successo della missione.

Tutti i mobili e i macchinari delle stanze devono essere controllati accuratamente, poiché spesso contengono cose utili, le più importanti delle quali sono i 32 pezzi del codice per bloccare il computer. Una volta che li avete recuperati tutti e 32, ed inseriti nel computerino portabile di 4125, formeranno il codice di otto lettere che vi consentirà di accedere alla stanza di controllo del Professor Elvin e di porre fine ai suoi folli progetti.

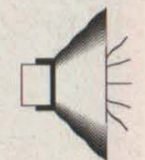
SIBLE
SION

PAGELLA

GRAFICA 95%

Lo sprite principale è animato in maniera superba, così come i robot e i fondali.

SONORO 88%

Gli stupendi effetti sonori vi immergeranno nell'atmosfera del gioco

VALORE 93%

Una grande avventura dinamica che cambia ogni volta che la giocate.

GIOCABILITÀ 98%

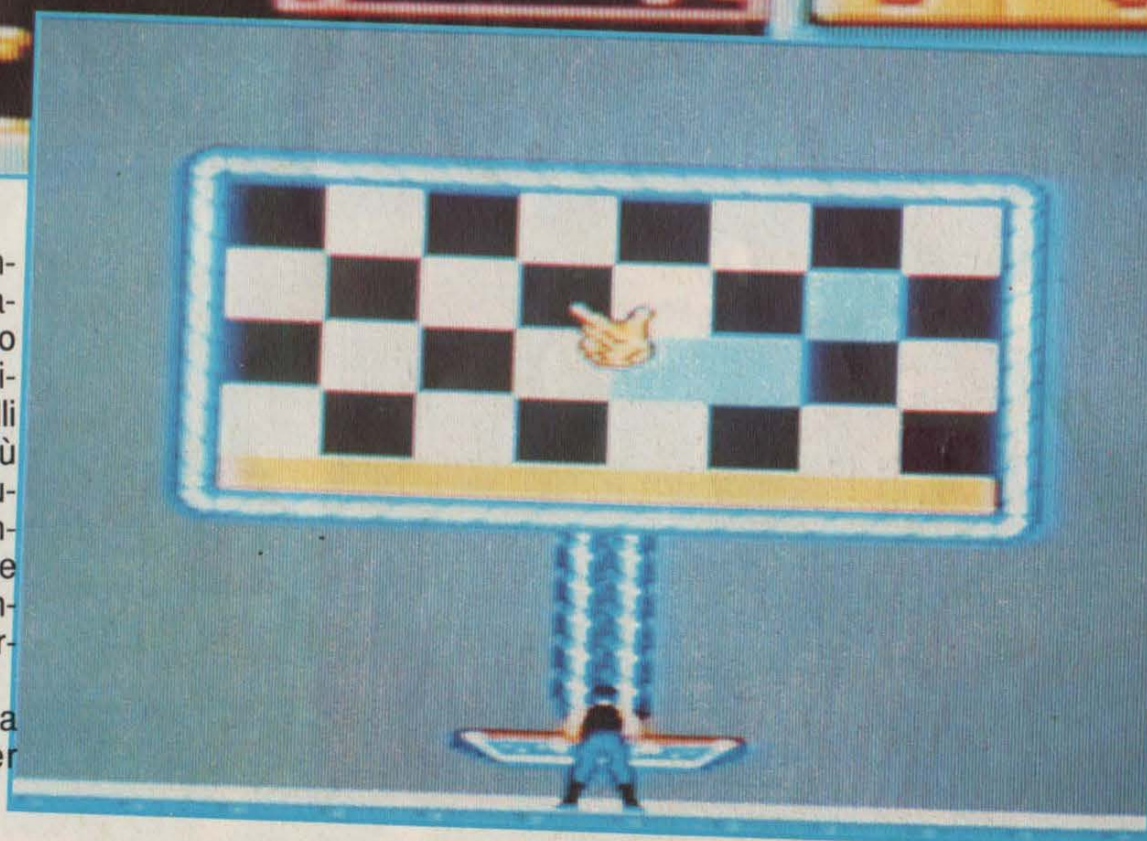
Brillante e in grado di tenervi attaccati allo schermo.

COMPLESSIVO 97%

Un classico - uno dei migliori giochi per la vostra console Sega.

TEST

Impossible Mission ha un sonoro fantastico, con effetti che rendono perfettamente l'atmosfera. È anche perfetto graficamente: aspettate di vedere l'animazione dello sprite principale e quelli ben dettagliati dei robot. Ma, cosa più importante, si gioca in maniera assolutamente grandiosa. E poiché è differente ogni volta che lo giocate, anche se doveste battere Atombender, sarà sempre una nuova sfida ogni volta che tornerete a giocarlo.

Un gioco fantastico che è destinato a diventare un classico tra i titoli per Master System.

INDIANA JO

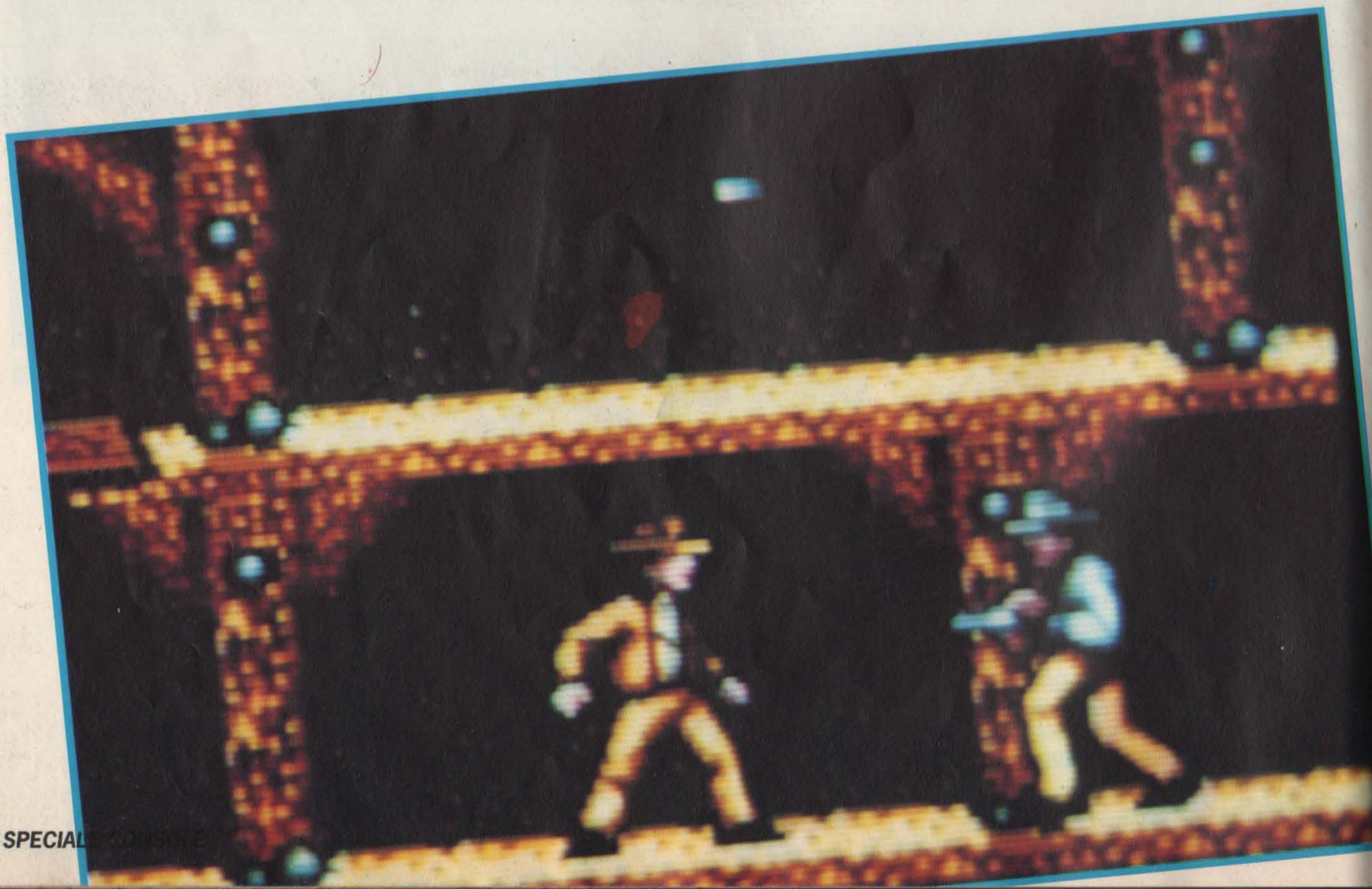
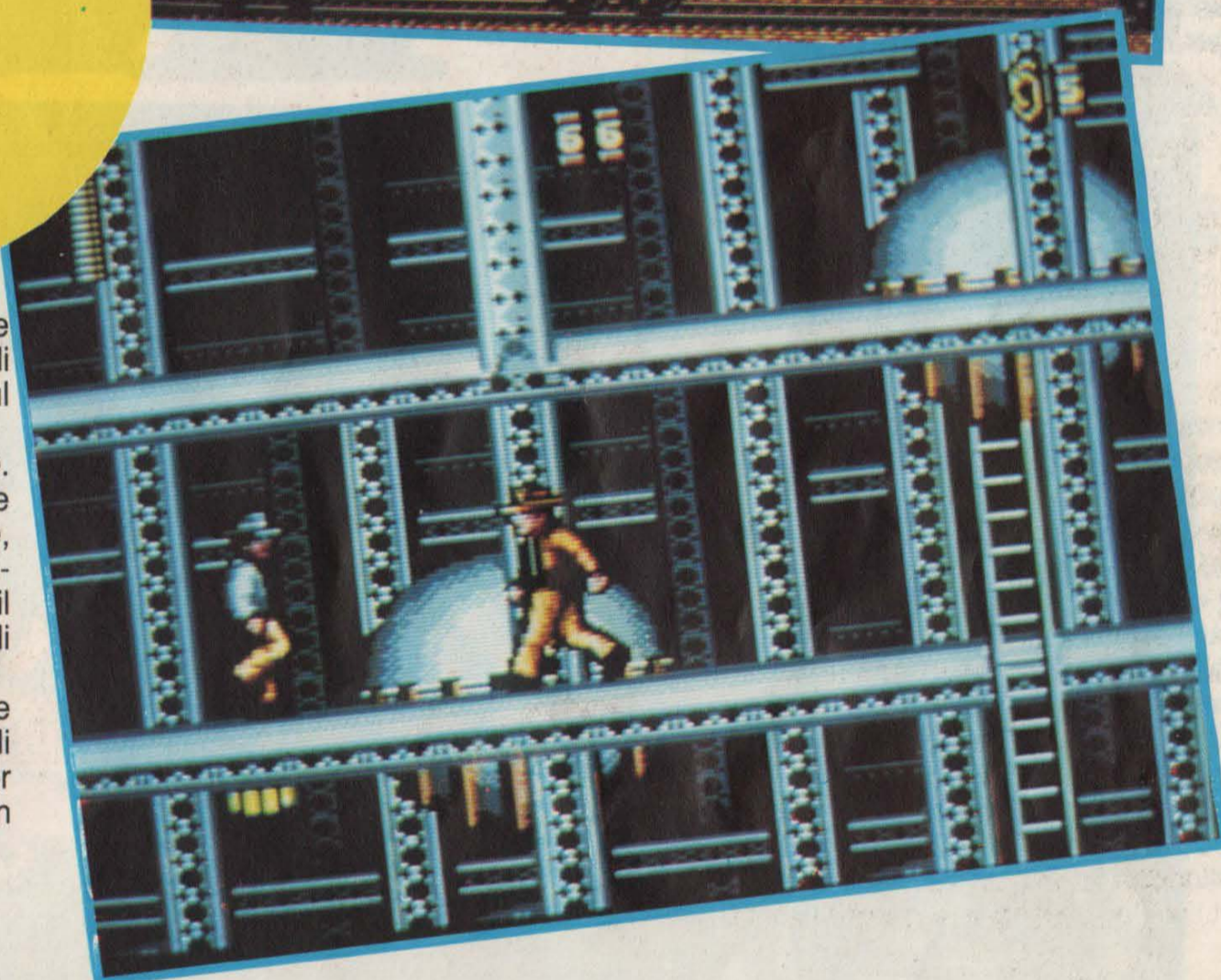
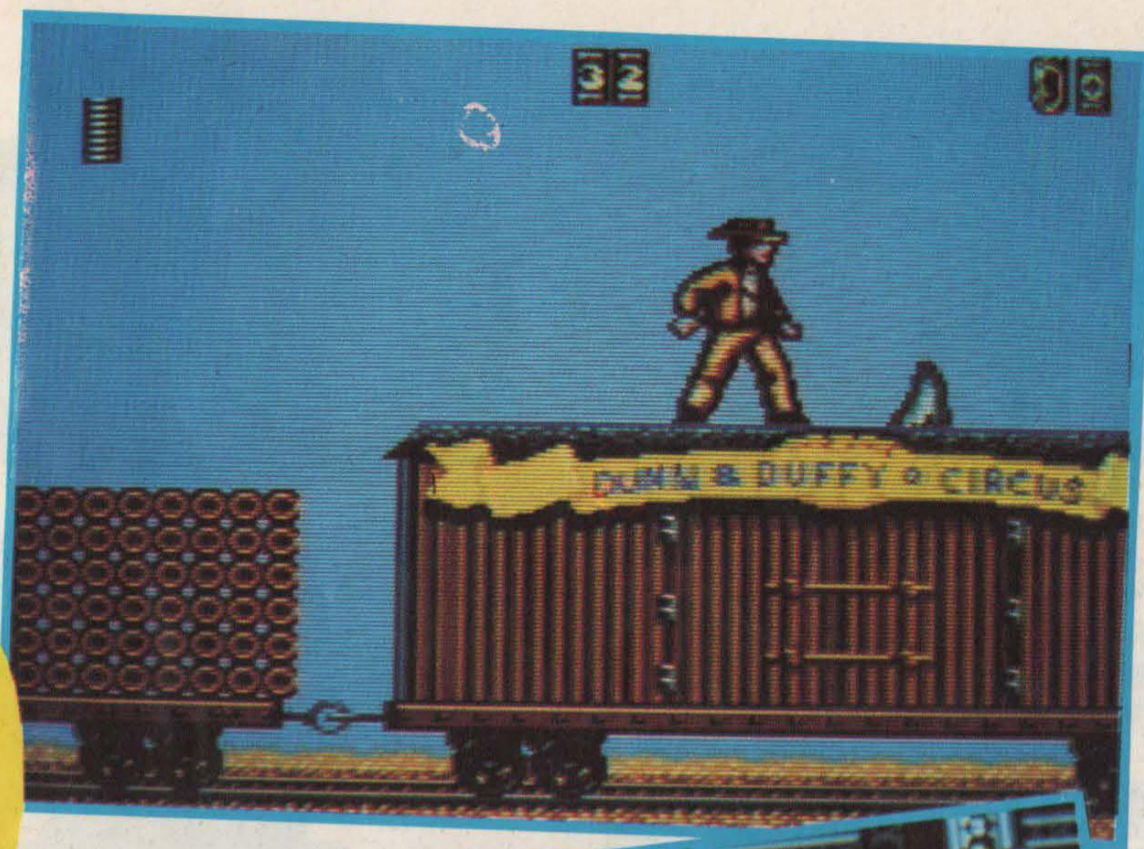
SEGA

L'uomo con il cappello è tornato! Indiana Jones, esploratore, avventuriero ed archeologo si lancia ancora una volta in una pericolosa missione nei cinque livelli di questo gioco per Sega, tutti basati sull'ultimo film.

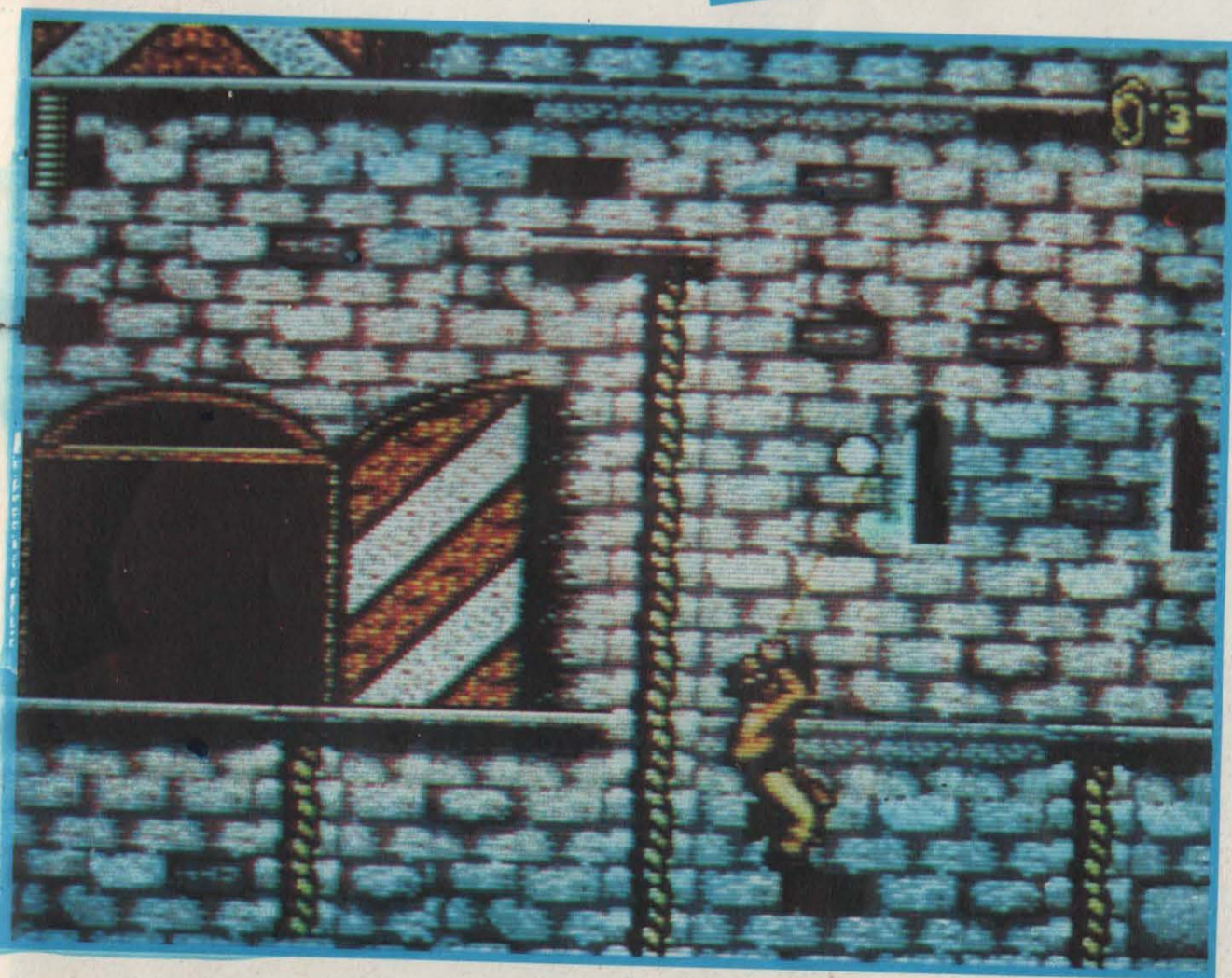
Nel primo livello, Indy si trova in un pericoloso sotterraneo, dove deve raccogliere gli oggetti sparsi un po' ovunque nel paesaggio a scorrimento multidirezionale e guadagnare l'uscita. Le insidie si nascondono ovunque, sotto forma di soffitti che cadono, ponti che crollano e cattivi che pattugliano il labirinto allo scopo di fermarvi.

Nel livello successivo Indy si trova sopra un treno in corsa, e deve correre e saltare sui tetti delle carrozze fino a giungere alla locomotiva. Ci sono animali assassini che sporgono la testa da alcuni vagoni e uomini armati da evitare.

Quando anche questo livello è stato completato, Indy deve arrampicarsi all'interno di un castello tedesco passando da finestra in finestra. Dei topi gli rendono la vita difficile facendogli perdere l'equilibrio e cercando di farlo cadere nel vuoto verso una fine certa. Dopo la scampagnata al castello è il turno di una corsa disperata attraverso uno "Zeppelin" letteralmente brulicante di nemici.

L'ultimo livello ci vede all'interno di

un antico tempio. Indy deve superare degli ostacoli costituiti da una serie di trappole per poter mettere le mani sul Sacro Graal e completare il gioco.

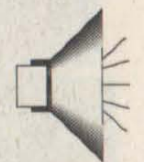
Indiana Jones 3 si gioca molto bene. La grafica è eccellente, con sprite e fondali davvero belli. Il gioco è difficile, a volte frustrante, ma riuscirete a progredire sempre di più ad ogni partita, il che vi porterà a rigiocarlo innumerevoli volte nel tentativo di finirlo.

Se state cercando un gioco che metta alla prova le vostre capacità di videogiocatori e vi tenga impegnati per settimane, datevi all'avventura con Indy!

PAGELLA

GRAFICA 98%

Bellissimi sprite e fondali fantastici. Non ci crederete che un gioco per il Sega possa essere così bello.

SONORO 78%

Musiche tratte dal film ed effetti sonori decenti.

VALORE 93%

Vale tanto oro quanto pesa

GIOCABILITÀ 97%

È difficile, ma la splendida giocabilità vi spingerà a rigiocarlo in continuazione.

COMPLESSIVO 96%

Davvero un gioco eccellente che vi divertirà per settimane intere.

TEST

OPERA
WO

A tutti piace sparare all'impazzata, specialmente con la pistola laser del Sega, e allora cosa c'è di meglio di *Operation Wolf* per sparare a destra e a manca?

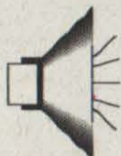
Il gioco offre sei livelli di azione al calor bianco: venite paracadutati dietro le linee nemiche armati di Uzi e il vostro compito è di salvare degli ostaggi. I terroristi sono lì per fermarvi, ma non sembra che si preoccupino troppo della loro incolumità visto che hanno lasciato un po' dovunque munizioni, razzi, medicine e altro, che dovete semplicemente raccogliere e usare contro di loro, quando ne avete bisogno.

Per superare un livello dovete azzerare il numero indicato di truppe, veicoli e aerei nemici, aprendovi così la strada per il successivo, che è più "abitato" del

ATION
SEGA
OLF

PAGELLA

GRAFICA 88%
Quasi tutto è molto simile al coin-op e lo scorrimento è stupendo oltre che molto fluido.

SONORO 66%
Non bello, ma identico al motivo originale.

VALORE 88%
Se avete il grilletto facile vi divertirete un mucchio!

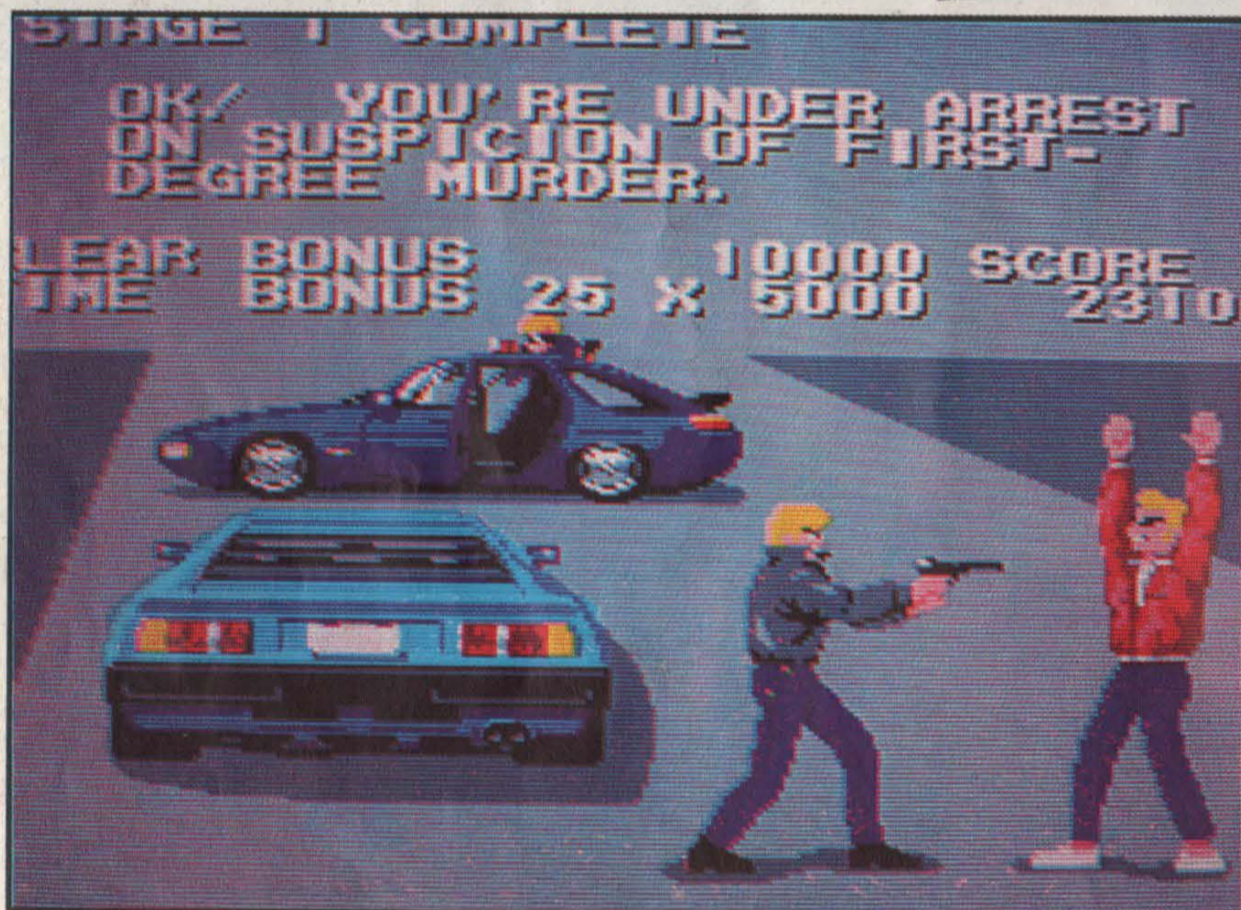
GIOCABILITÀ 91%
Una super conversione del gioco da bar e tra i migliori giochi per Light Phaser. Compratelo senza timori.

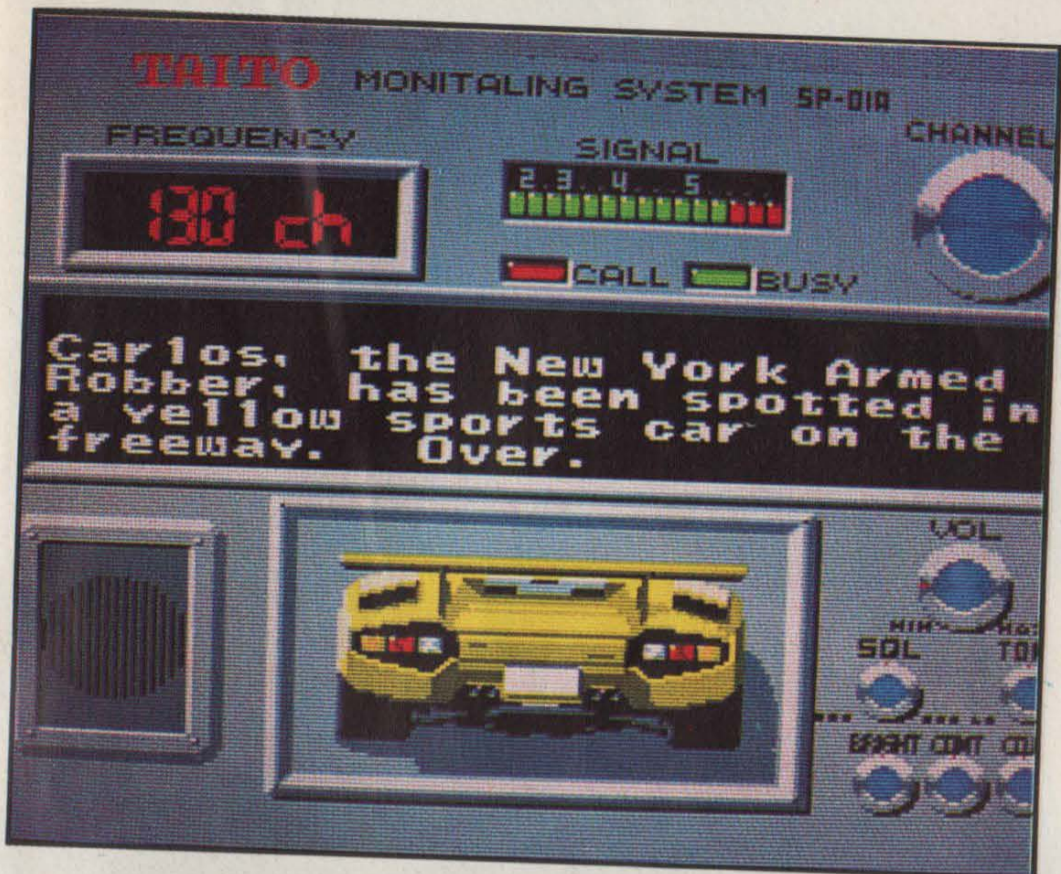
COMPLESSIVO 89%
Una super conversione del gioco da bar e tra i migliori giochi per Light Phaser. Compratelo senza timori.

precedente.

Non si potrebbe desiderare una conversione di *Op Wolf* più frenetica di questa - forse. Comunque la grafica è stupenda, e tutto assomiglia e si muove come dovrebbe (a parte lo sfarfallio di un elicottero o due) e anche se il sonoro è quello che è (non bellissimo), fa il suo dovere. Il gioco è frenetico e irresistibile, ma perché i programmatori non hanno incluso un'opzione autofuoco con la pistola laser così da ricreare l'effetto del fuoco rapido del mitra? Non doveva essere poi così difficile! Ad ogni modo il gioco così com'è è molto bello e, sono sicuro, che piacerà anche a voi.

SEGA

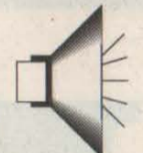
CHASE H

Due sbirri, che hanno preso molto da Crockett e Tubbs di *Miami Vice*, sono sulle tracce di alcuni criminali che pur essendo ricercati se ne vanno tranquillamente in giro per le strade sulle loro rispettive macchine sportive. I cattivi non possono essere lasciti liberi, soprattutto quando per inseguirli si ha a disposizione una Porsche Turbo completa di radar e altre diavolerie. Non appena avete catturato un criminale vi viene comunicato il nome del successivo, e sullo schermo appare il tempo limite per la sua cattura. Per fermarlo bisogna buttarlo fuori strada a forza di tamponamenti. La distanza tra i poliziotti ed i cattivi è indicata da una barra, e prendendo delle scorciatoie è possibile abbreviare i tempi dell'inseguimento. Il giocatore comincia con 5 opzioni "Continue" (si ha a disposizione una sola vita per ciascuna opzione) e durante il gioco si possono acquistare equipaggiamenti extra per la Porsche.

CHQ è un gioco di inseguimento e autoscontro molto veloce, anche se un po' spartano. Gli sprite sono ben disegnati, lo scorrimento in 3D della strada è molto veloce e la giocabilità è ottima (migliora ulteriormente se avete l'Handle Controller). Il bordo della strada è piuttosto spoglio, ma sarete così occupati ad evitare il traffico che non lo noterete affatto. Il sonoro è l'unica nota dolente,

PAGELLA

GRAFICA 81%

Grossi sprite e scorrimento veloce, ma ai lati della strada c'è solo il vuoto.

SONORO 42%

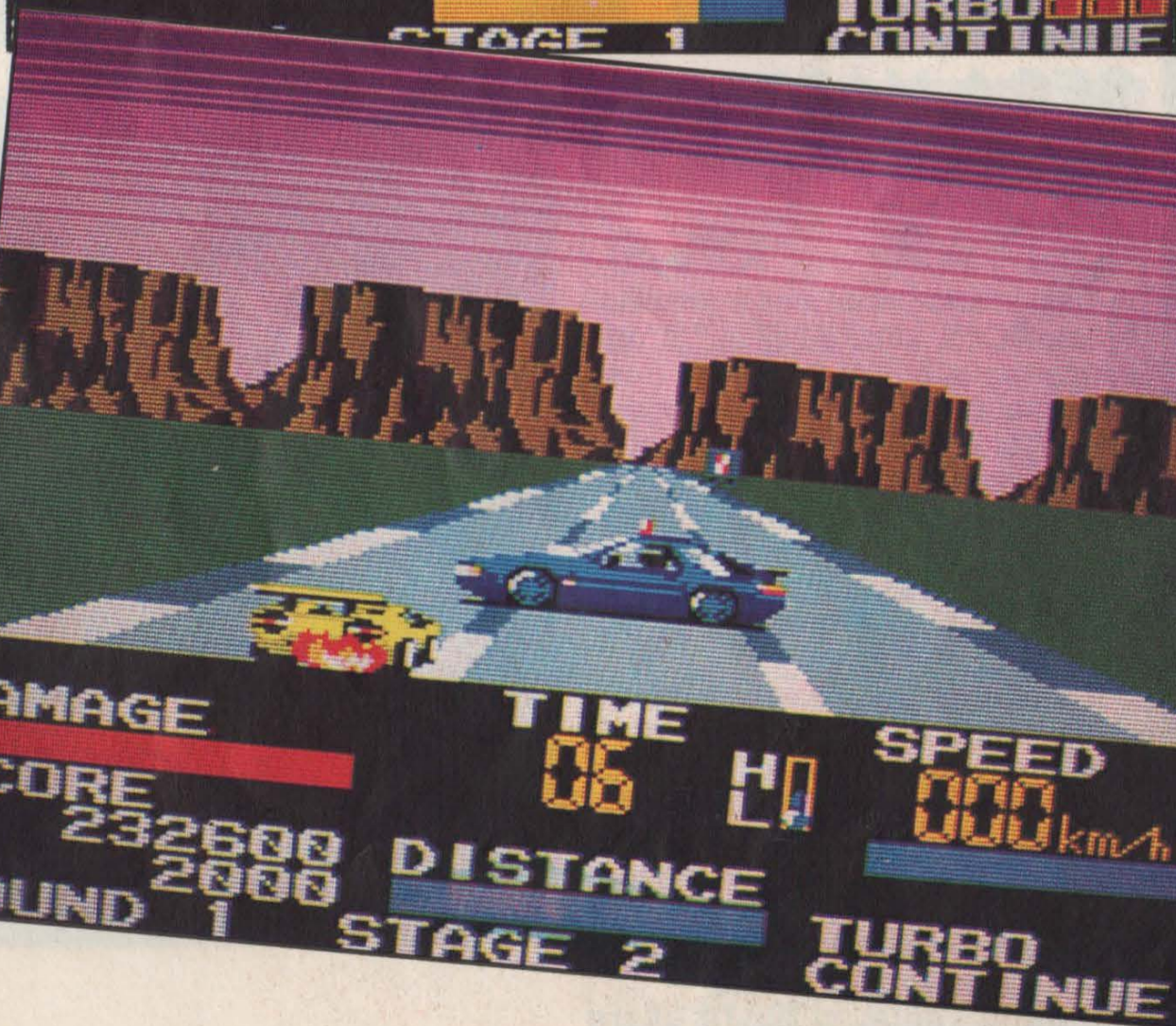
Effetti mediocri e colonne sonori completamente fuori sincronia con il gioco.

VALORE 83%

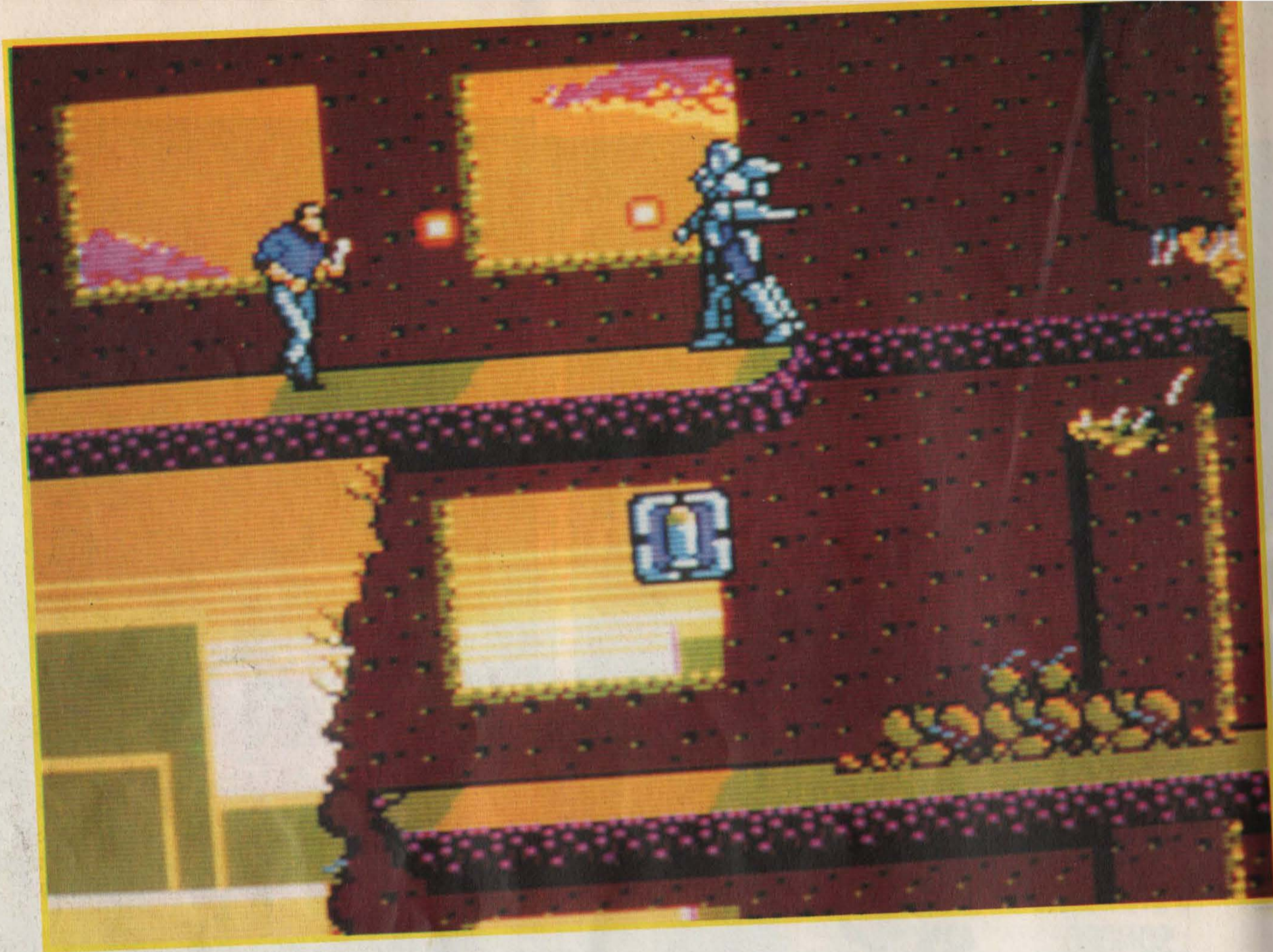
Un sacco di avversari e alcuni extra che mancano nelle altre versioni (perfino nel coin-op) ne fanno un buon acquisto.

GIOCABILITÀ 86%

Pieno di azione frenetica che aumenta criminale dopo criminale.

COMPLESSIVO 83%

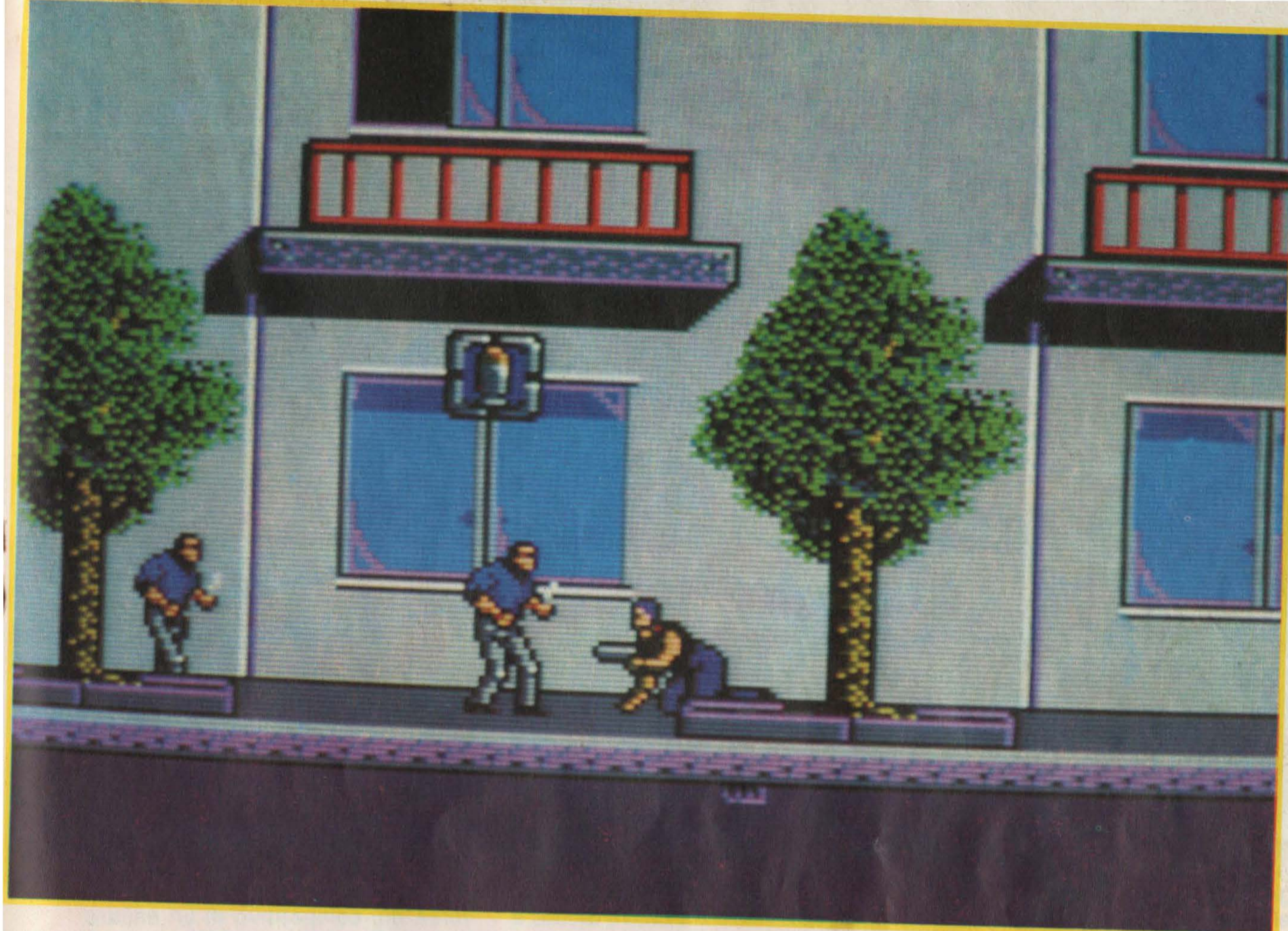
Un'eccellente conversione che terrà impegnati a lungo i neo poliziotti amanti della velocità.

con musiche ed effetti sonori che possono essere definiti striduli e stucchevoli. Ma a parte questo, quello che resta è una brillante conversione da coin op.

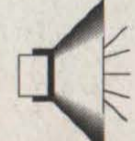
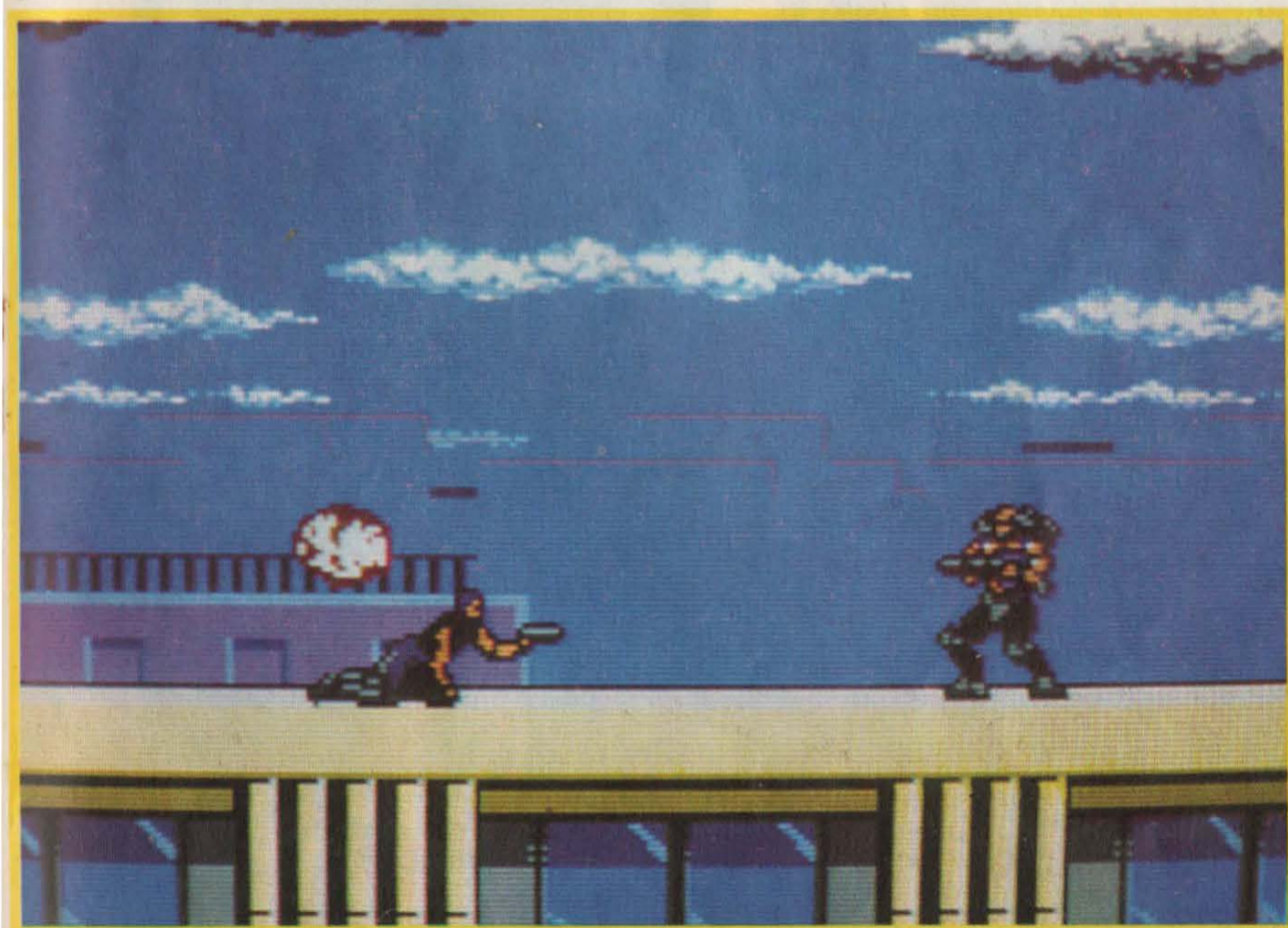
TEST

ESWA

SEGA MASTER SYSTEM

Questo titolo per il Sega è sottotitolato "Città sotto Assedio" e non senza ragione. Sei pericolosi Boss della malavita (con le loro bande di assassini organizzati) hanno preso il controllo della città. La polizia non può fermarli finché non entra in azione la ESWAT, una squadra speciale d'assalto che comprende i migliori poliziotti, armati con gli ultimi ritrovati tecnici.

Il ruolo del giocatore sarà quello di un aspirante ufficiale, che deve dimostrare di essere degno di far parte della ESWAT. Una volta eliminato il primo Boss di fine livello, riceverete l'armatura ad alta tecnologia e l'armamento necessario per fermare le bande che stanno mettendo a ferro e fuoco la città.

Naturalmente, si dovrà usare molta violenza per riuscirci. I boss

hanno moltissimi sgherri ai loro ordini che sbucheranno da ogni luogo per spedirvi all'inferno (sempre che non riusciate a farlo prima voi). Ci sono cinque livelli, ognuno dei quali è costituito da quattro quadri da superare.

Se la descrizione appena fatta vi ricorda il gioco da bar *Robocop*, possiamo dirvi che non vi sbagliate di molto. *ESWAT* conserva lo stesso tipo di movimento orizzontale, e anche lo stile di gioco è piuttosto simile. L'armatura potenziata, è un cambiamento piacevole, ma è un peccato che non esistano armi extra da aggiungerci, come nelle versioni da bar e per Megadrive.

Se avete un Sega Master System e volete un gioco alla Robocop, o siete appassionati di violenza digitale in generale, *ESWAT* è indubbiamente quello che fa per voi.

PAGELLA

GRAFICA 72%

I fondali non sono certo evocativi, la città sotto assedio sembra tanto violenta e minacciosa come San Vigilio.

SONORO 69%

Le musiche sembrano un po' fuori luogo, ma gli effetti sonori non sono affatto male.

VALORE 78%

Un sacco di azione in cambio dei vostri soldi, con due livelli di difficoltà per mantenere vivo l'interesse.

GIOCABILITÀ 84%

Gran sparatorie e tanto divertimento..

COMPLESSIVO 81%

Se ila voglia di avere un gioco alla *Robocop* non vi fa dormire la notte, non fatevi sfuggire.*ESWAT*.

SUPER MONACO GP

SEGA

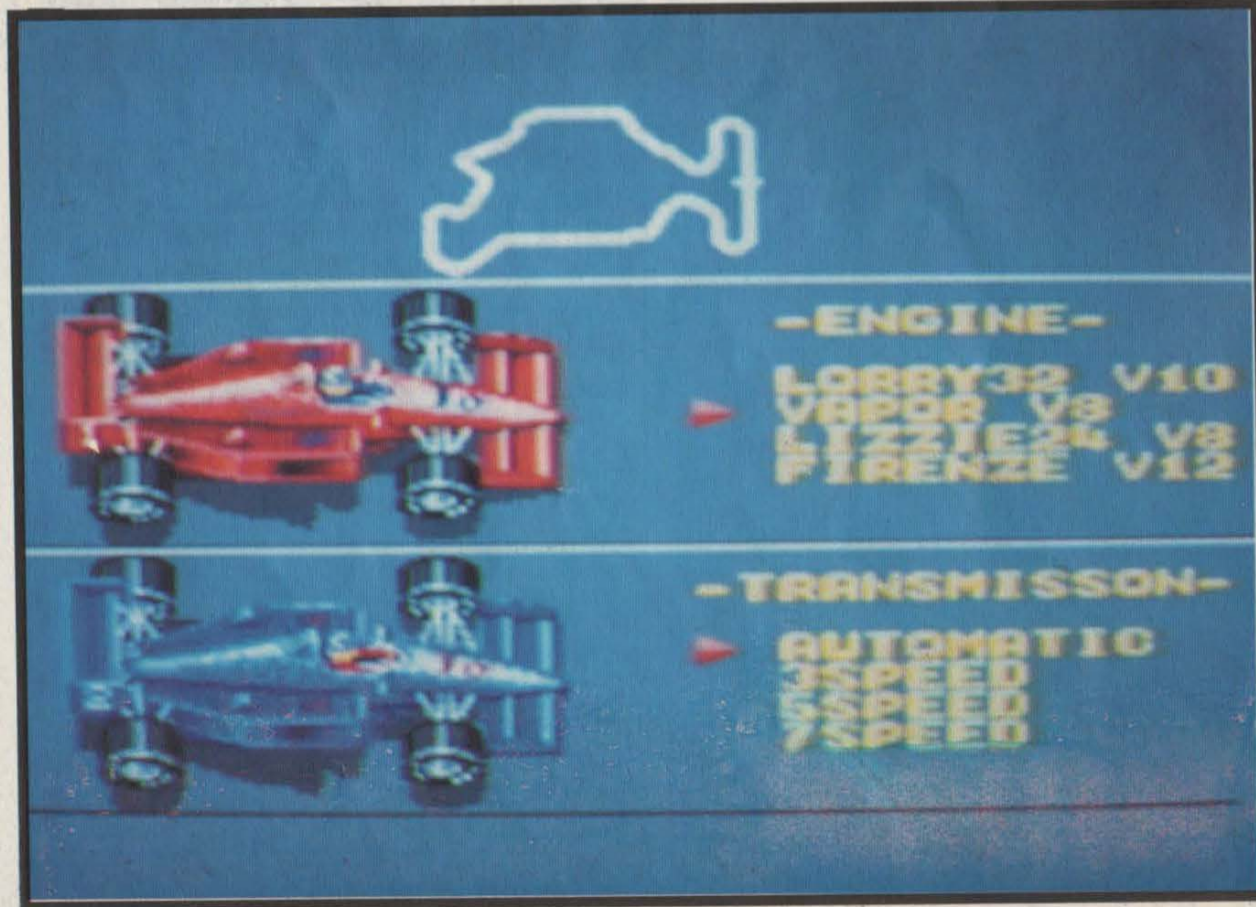
Non è, come potreste pensare, la conversione dello splendido coin-op della Sega. *Super Monaco GP* è invece un gioco di guida per uno o due giocatori nel quale i piloti hanno la possibilità di misurarsi in una serie di Gran Premi.

All'inizio, una serie di opzioni permettono di selezionare il modo per uno o due partecipanti e il tipo di gara. "VS Battle" è una serie di corse di lunghezza variabile da uno a nove giri, nella quale due giocatori gareggiano tra loro oppure un solo pilota sfida la macchina guidata del computer; "Grand Prix" è una serie di corse nelle quali si gareggia contro un amico e un intero gruppo di vetture guidate dal computer.

Una volta deciso il tipo di gioco, si potrà scegliere la macchina tra le quattro disponibili (che si differenziano dal cambio, automatico o a 3, 5 e 7 marce) e quindi regolare la taratura delle sospensioni e degli alettoni per avere l'assetto migliore.

Durante la corsa lo schermo apparirà diviso in due per mostrare entrambe le macchine dei giocatori, mentre una mappa radar mostrerà l'intero circuito e le posizioni di entrambe le macchine. Quando superate una macchina, appare un numero sopra la vostra vettura per dirvi in quale posizione vi trovate.

A fine corsa vengono assegnati punti ai piloti piazzatisi nelle prime posizioni e lo scopo finale è quello di avere più punti a fine stagione.

Quando ho scoperto che questa non era la conversione del gioco da bar devo ammettere che sono rimasto un po' deluso. Tuttavia, dopo averlo giocato un paio di volte ho capito che è davvero un bel gioco di guida, forse il migliore mai apparso sul Master System! Il modo a due giocatori è ovviamente quello in cui il gioco è al meglio: è molto competitivo, specialmente quando si è in gara con una marea di altre macchine. Ma anche da soli ci si diverte un mondo, perché la macchina del computer non è stupida e rappresenta un avversario forse più competitivo di un essere umano. *Super Monaco GP* è un eccellente gioco di corsa che coinvolge tremendamente e rientra tra i giochi da avere assolutamente nella vostra collezione.

PAGELLA

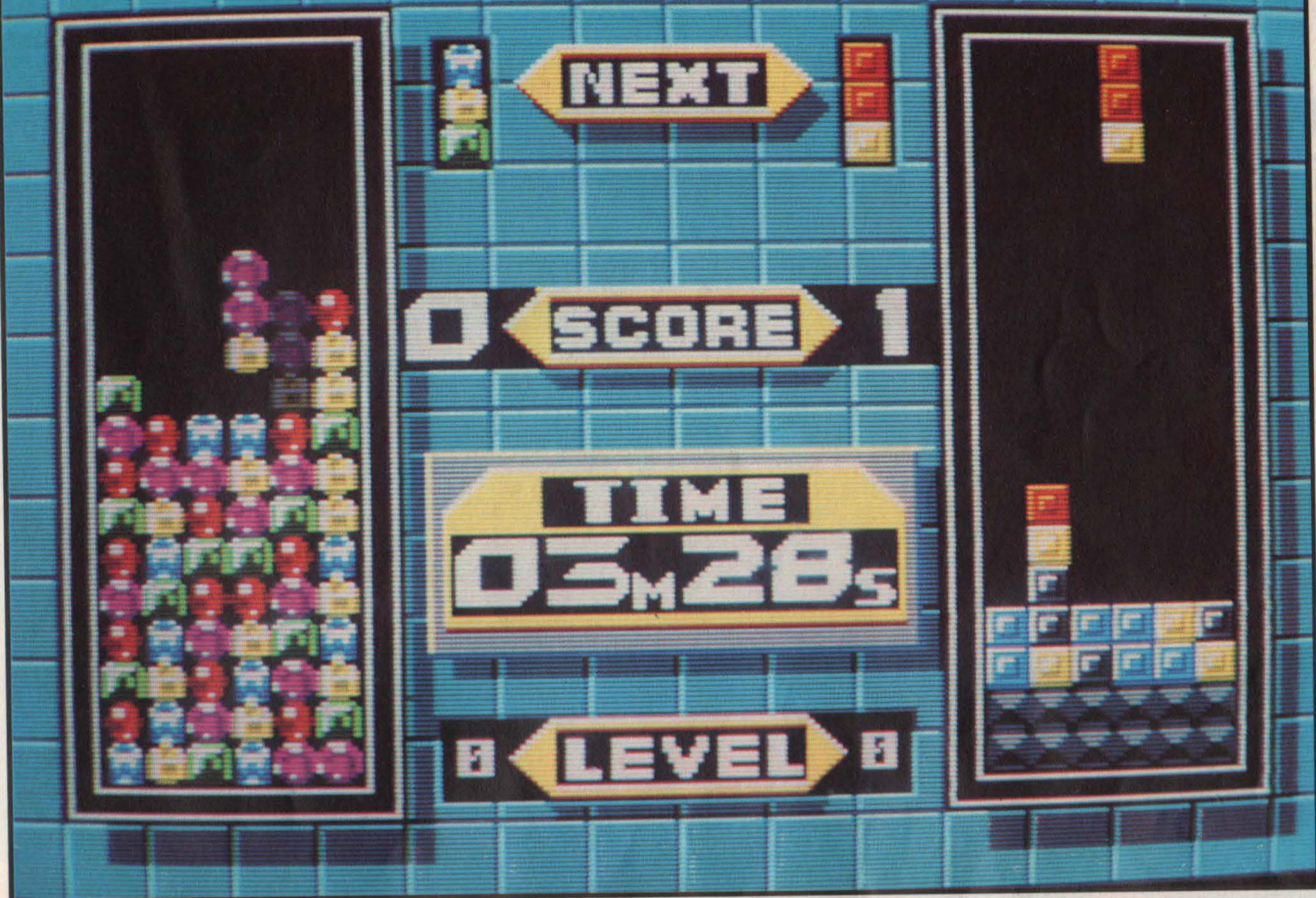
GRAFICA 88%
Gli sprite sono belli e la grafica in 3D è veloce e convincente.

SONORO 71%
Rombo del motore un po' metallico e qualche musichetta di contorno.

VALORE 89%
Passerete dei mesi a giocarci.

GIOCABILITÀ 94%
Impegnativo, coinvolgente e divertente, soprattutto nel modo a due giocatori.

COMPLESSIVO 92%

Un bellissimo gioco di corsa per uno o due giocatori. Obbligatorio per coloro a cui piace vivere nella corsia di sorpasso.

COLUMNS

SEGA MASTER SYSTEM

Se fate parte di quella percentuale di italiani daltonici, allora girate subito pagina, perché *Columns* è un gioco in stile *Tetris* nel quale bisogna far combaciare i colori tra loro piuttosto che mettere in posizione dei tasselli.

Colonne di tre blocchi (di frutta, di gioielli, di semi di carte o facce di dadi - Ok suppongo possiate giocarlo anche se siete daltonici) cadono dall'alto andando a formare pile di blocchi sul fondo dello schermo. Il joypad muove queste colonne a destra e a sinistra, mentre i pulsanti fanno slittare l'ordine dei colori dei blocchi della colonna. Una volta scelto il colore desiderato, bisogna farlo combaciare con un altro identico in maniera che formi una combinazione di tre o più blocchi, così facendo, la fila sparirà.

Per qualche ragione, senza dubbio neurologica, il fatto di assemblare colori sembra fare di *Columns* un gioco più immediato che non *Tetris*. Anche nei livelli più veloci diventa possibile formare delle file di colori identici, a volte più per fortuna che per ragionamento, perché quando la fila è molto grande, ovunque si lasci cadere una colonna si trovano altri due blocchi da combinare. E quando una fila svanisce crea una reazione a catena di caduta verso il basso nella quale possono sparire altre quattro o cinque file, il che dà una grande soddisfazione.

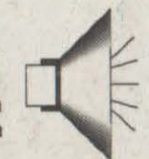
La musica è eccellente, e il ritmo aumenta man mano che il gioco accelera rendendo l'azione frenetica. Se si sceglie il gioco "flash", si avrà come sfondo una strada in 3D a scorrimento, e anch'essa aumenta col velocizzarsi della caduta dei blocchi.

PAGELLA

GRAFICA 80%

Non particolarmente eccitante a livello visuale, ma ci sono alcuni tocchi grafici carini che lo rendono piacevole.

SONORO 88%

Musiche ipnotiche che portano alla concentrazione, e quando aumenta il ritmo, al coinvolgimento.

VALORE 89%

Anche quando si diventa in gamba nel gioco base, ci sono un mucchio di altri livelli per tenervi occupati.

GIOCABILITÀ 90%

Prende subito ed è molto soddisfacente da giocare.

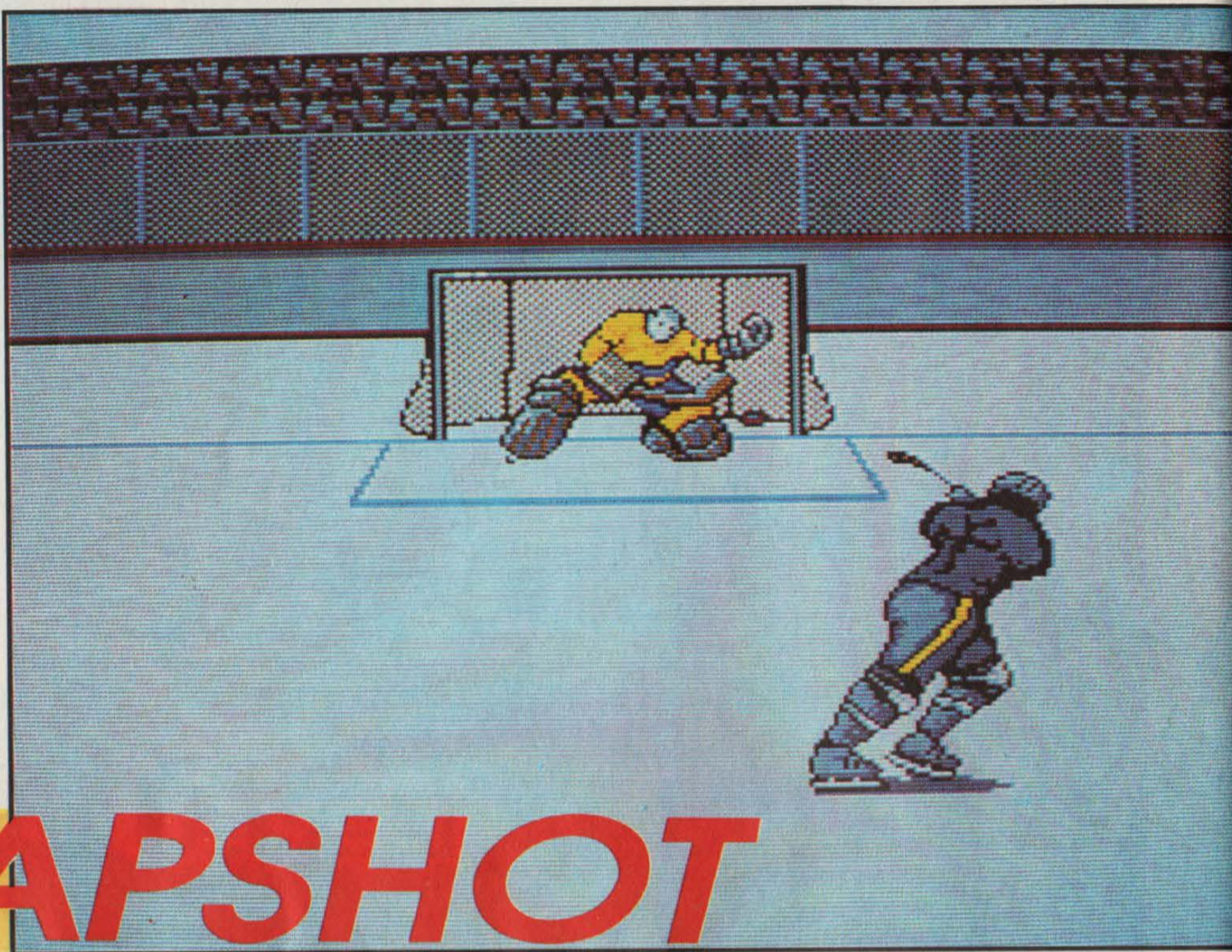
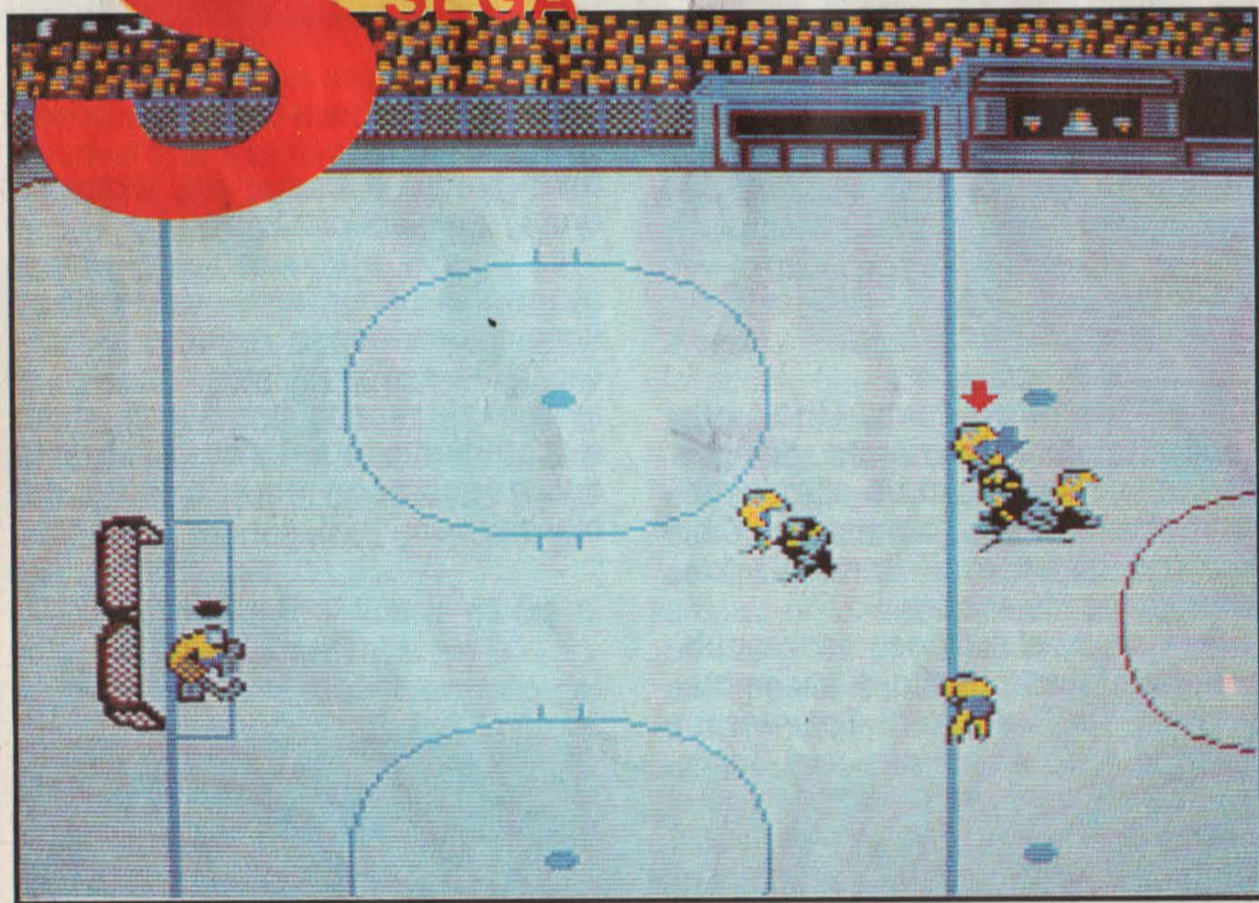
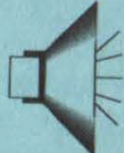
COMPLESSIVO 89%

Se avete desiderato un simil- *Tetris* per Sega, allora *Columns* fa al caso vostro..

SLAPSHOT

SEGA

Il gioco è quello dell'hockey su ghiaccio, nel quale uno o due giocatori possono confrontarsi sul "campo", con le mazze da hockey tra le mani (e qualche volta sulla schiena di un avversario) e il disco sulla superficie ghiacciata. Lo scopo, come già saprete, è quello di segnare una rete in più degli avversari. I comandi direzionali servono per muovere il giocatore attualmente sotto controllo (indicato da una freccia) sul ghiaccio, mentre i pulsanti di fuoco sono usati per passare ad un compagno o per tirare in porta. Il tentativo di tiro viene mostrato a tutto schermo con il disco che scivola in rete, finisce fuori o viene parato dal portiere, cosa che succede molto spesso.

Slapshot, così come lo sport che simula, è difficile, veloce e richiede grandi capacità di controllo. Un continuo cambio dei giocatori risulta necessario se si vuole restare in possesso del disco, anche perché gli avversari non stanno proprio lì guardare, insomma bisogna avere il disco, non importa come. La grafica principale è buona (lo scrolling orizzontale dell'area di gioco è molto fluido), ma è l'immagine del tiro che impressiona maggiormente. Come per molti giochi del sul Sega, il sonoro non è sfruttato a dovere, ma rimane buono per un simulatore di hockey, e si può facilmente sorvolare su quest'ultimo particolare.

PAGELLA

GRAFICA 82%
Giocatori ben fatti, scrolling fluido e il tiro in porta animato alla perfezione.

SONORO 62%
Piuttosto bruttino, ma sopportabile.

VALORE 84%
Uno dei migliori simulatori sportivi per Master System.

GIOCABILITÀ 85%
La squadra del computer è forte, ma il modo a due giocatori è di certo il più divertente.

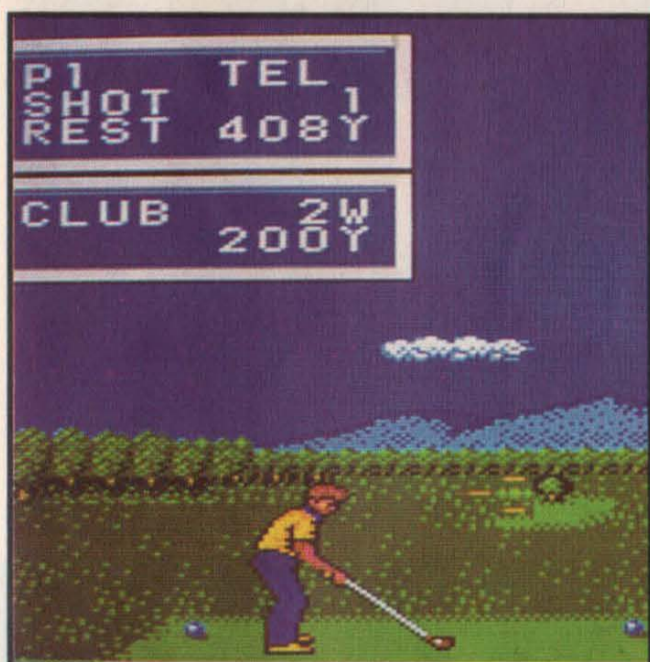
COMPLESSIVO 82%
Un paio di piccoli difetti, ma in generale una gran simulazione di questo duro sport che è consigliabile a chiunque.

GOLFAMANIA

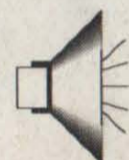
SEGA

I simulatori di golf per il Master System non sono poi tanti, così è piacevole vederne uno nuovo, specie se è bello come *Golfamania*.

Il gioco, per uno o due giocatori, consente di allenarsi o partecipare a un torneo completo, con i percorsi visti dall'alto. Dopo aver deciso l'angolazione del tiro e la mazza (scegliendola tra più di una dozzina a disposizione), lo schermo cambia in prospettiva 3D con il punto di vista da una seconda persona, ed è da questo schermo che si effettua il tiro. Un puntatore appare muovendosi su e giù e così la barra della potenza, e bisognerà fermarlo il più vicino possibile al centro per effettuare un gran bel tiro.

Golfamania è un ottimo simulatore di golf, simile al coin op World Master in termini di presentazione e, anche di giocabilità. Sconfiggere l'avversario del computer è difficile, e giocare in due è molto divertente. Il sistema di comandi è semplice e la bella grafica rafforza lo stile di gioco. Probabilmente non incontrerà i favori di tutti, ma se voi e un vostro amico siete inclini a questo tipo di giochi, perché non vi mettete insieme e lo comprate?

PAGELLA

GRAFICA 90%
Colorata ed efficace in entrambe le visuali.

SONORO 74%
Jingles carini e buoni effetti sonori.

VALORE 83%
Una eccellente versione arcade del golf.

GIOCABILITÀ 91%
Non è complicato ed è molto coinvolgente.

COMPLESSIVO 89%

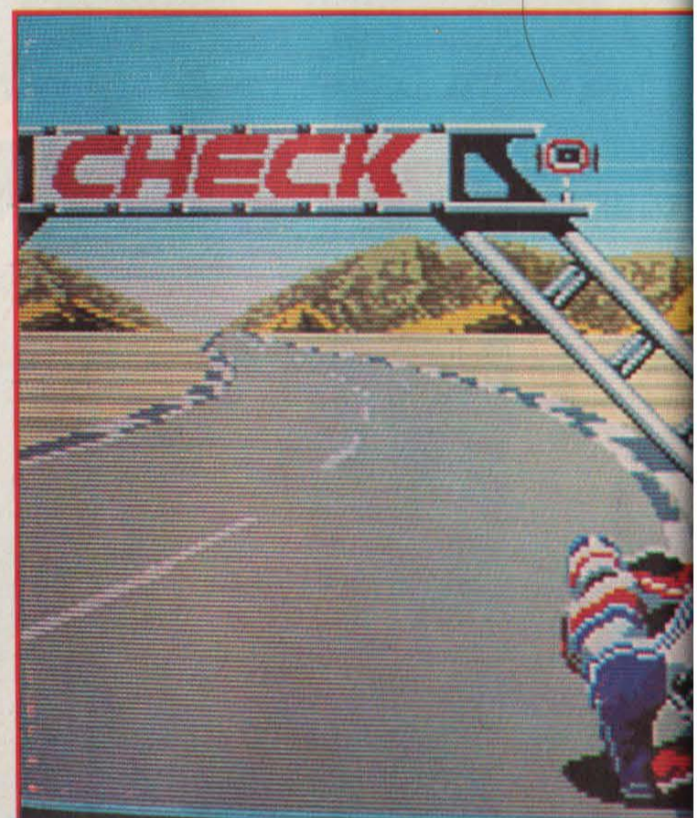
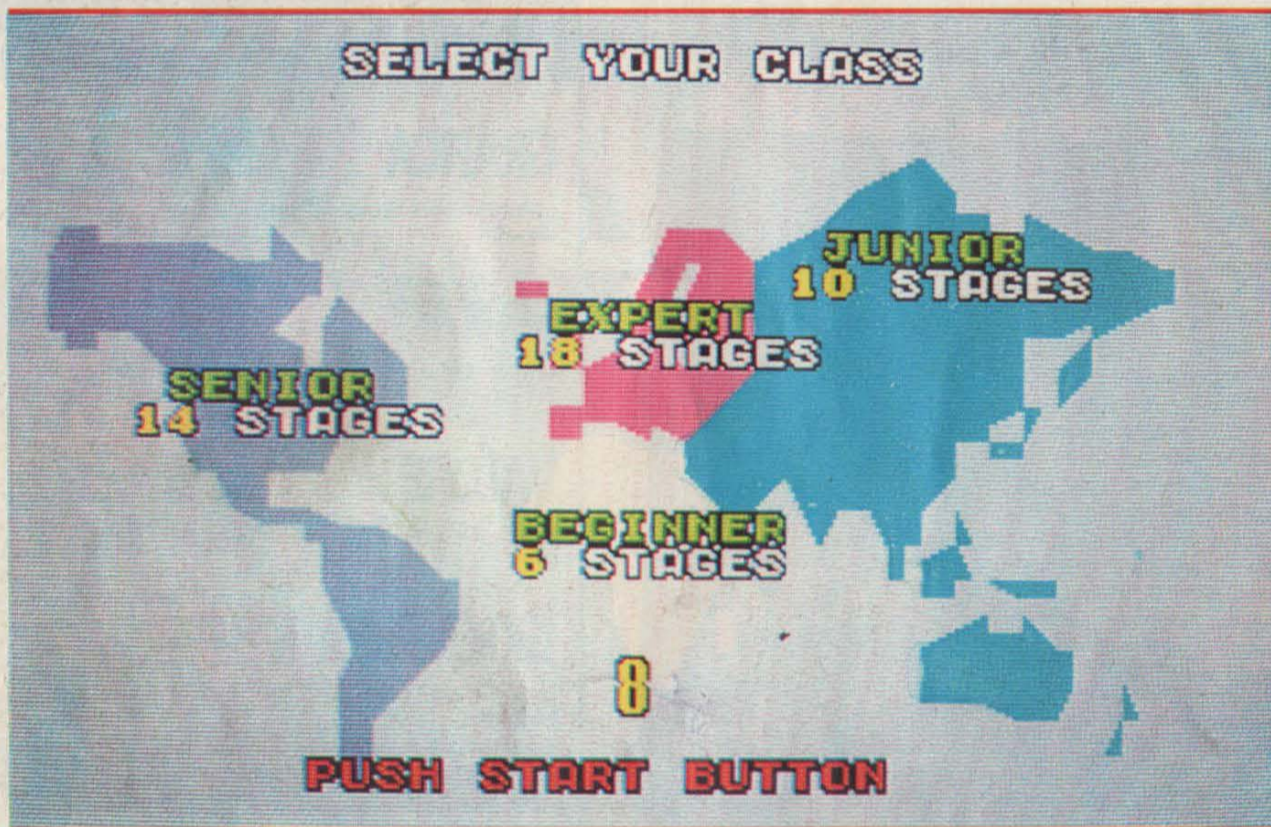
Sicuramente il miglior gioco di golf per il Master System.

TEST

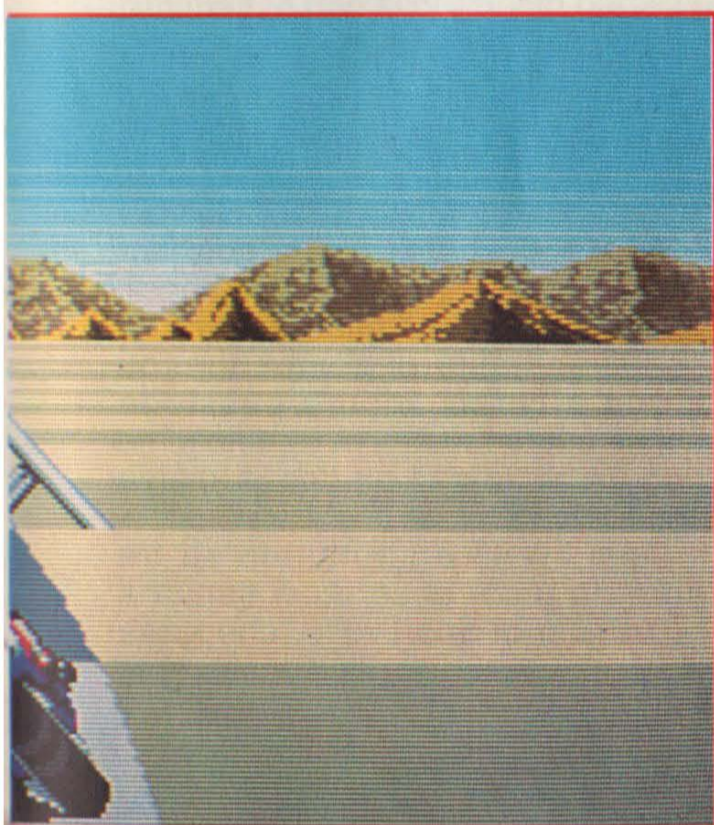
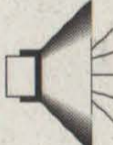
S *uper Hang-On* è un campionato motociclistico che si svolge in quattro continenti - Africa, Asia, America ed Europa -ciascuno dei quali rappresenta un livello di difficoltà, nell'ordine elencato sopra.

In ognuno dei continenti si gareggia contro un sacco di piloti controllati dal computer, con lo scopo finale di raggiungere il traguardo nel tempo concesso. Ogni corsa è divisa in "tappe" e si deve portare a termine ciascuna tappa entro il limite di tempo previsto per poter passare alla successiva. Se rimane del tempo in più, questo viene aggiunto al limite di tempo della tappa successiva. Per aiutarvi a tagliare il traguardo, avete a disposizione un tasto-turbo che potrete utilizzare ogni qualvolta ne avrete bisogno.

SU[...] HAN[...]

MEGADRIVE

PER
G-ON

Oltre al gioco principale, ce n'è uno aggiuntivo sotto forma di una corsa testa-a-testa tra voi e un pilota controllato dal computer. Cominciate con una moto scassata e ogni volta che battete l'avversario guadagnate del denaro, con il quale potrete acquistare equipaggiamento extra come ruote, telaio, motore e così via. Un codice da digitare vi consente di continuare la sfida in un altro momento - un'ottima idea.

Questo è il primo gioco di guida per Megadrive e guarda caso è uno dei migliori giochi del suo genere mai apparsi su computer o console da casa! L'effetto tridimensionale è fantastico e dà realmente la sensazione di velocità e il gioco extra è proprio quel che ci vuole per tenervi attaccati al video per settimane intere. Non perdetelo!

PAGELLA

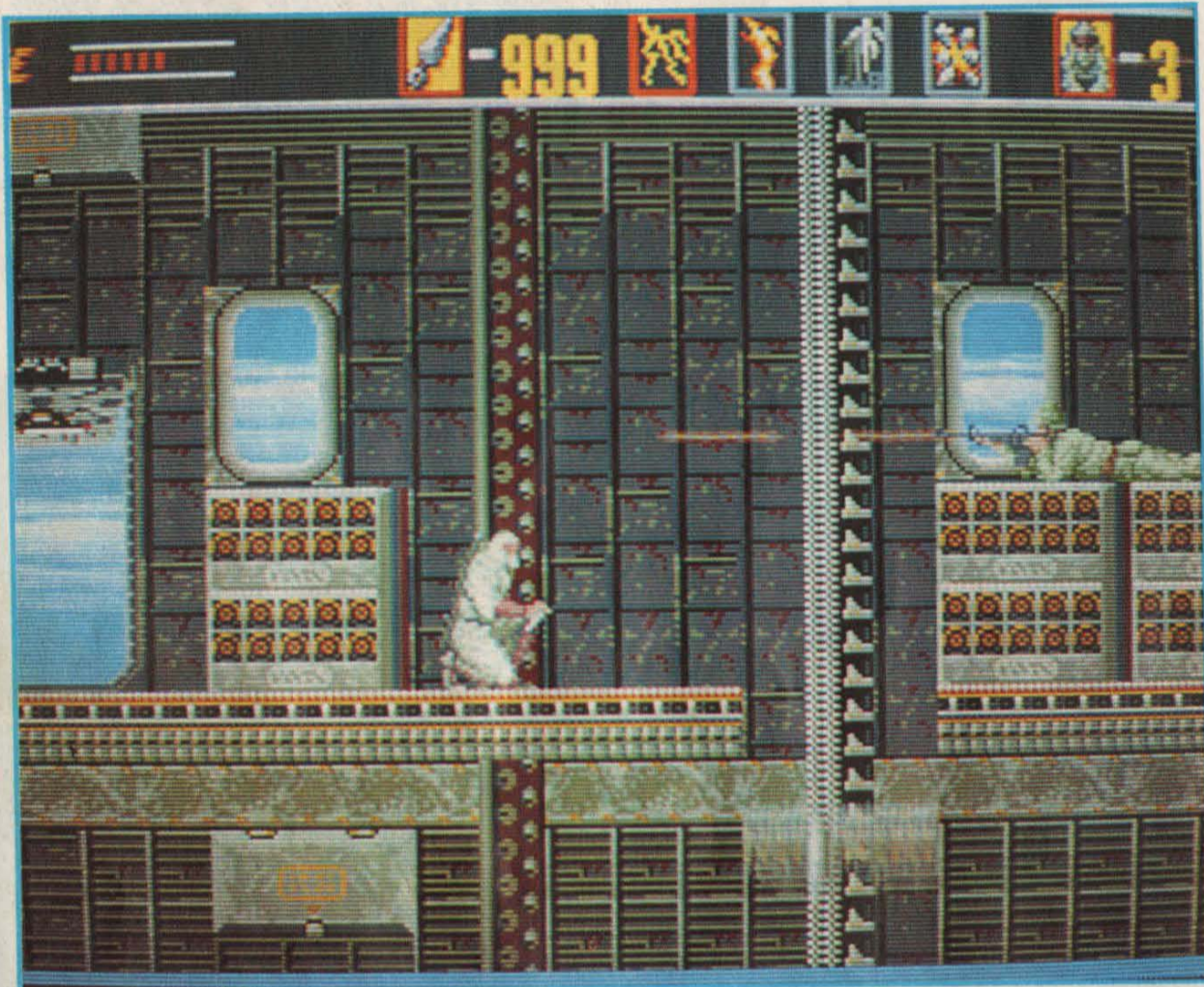
GRAFICA 95%
Fantastica, grossi sprite e superbo "effetto-strada".

SONORO 95%
Fedele al coin-op in ogni aspetto, con quattro belle colonne sonore ed effetti sonori altamente evocativi.

VALORE 93%
Vi troverete con una copia quasi identica del coin-op e un gioco in più. Un affarone

GIOCABILITÀ 97%
I quattro livelli di difficoltà e il testa-a-testa ne fanno un gioco vincente!

COMPLESSIVO 95%
Una fantastica conversione da coin-op da che non può mancare nella collezione dei possessori di Megadrive.

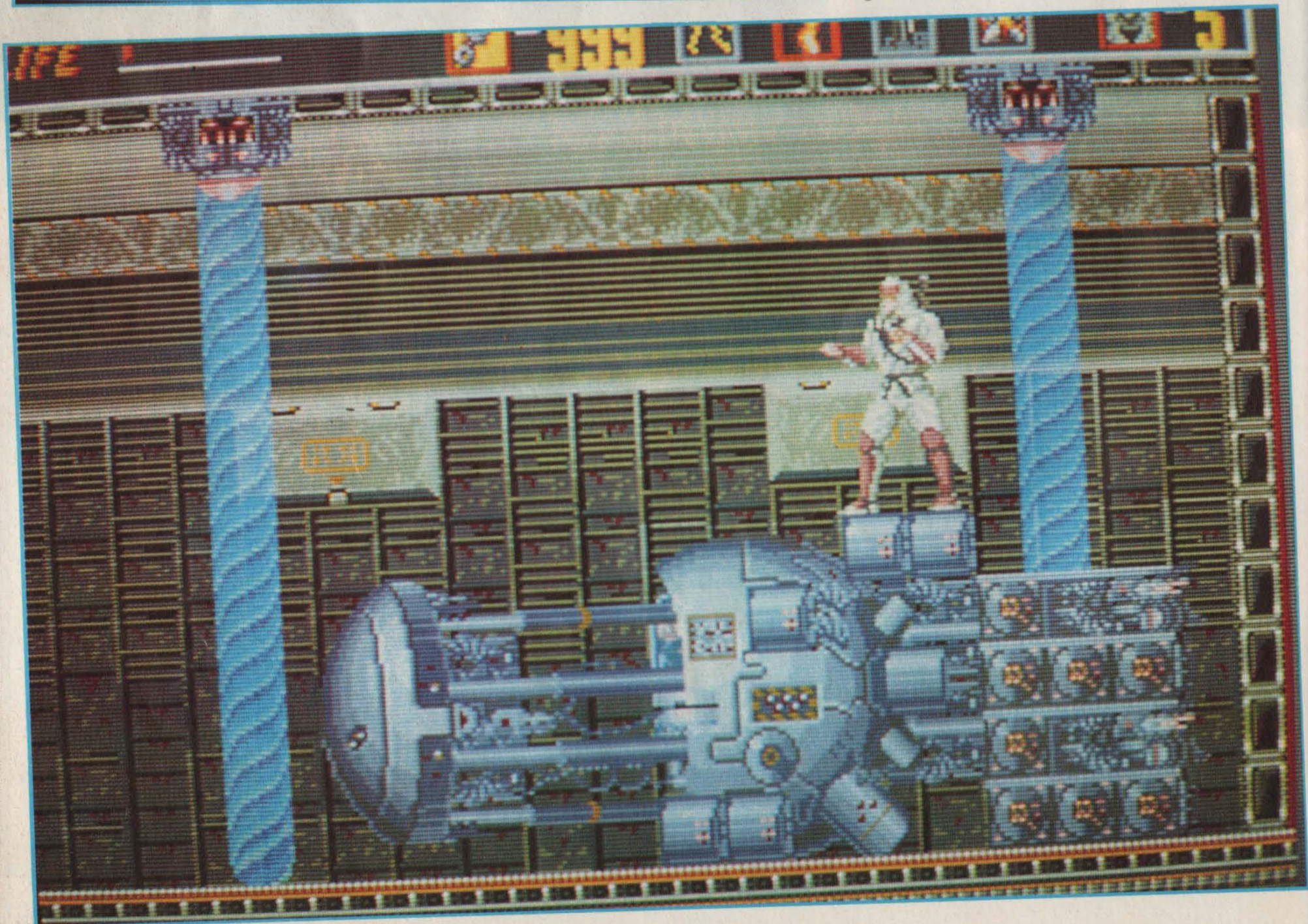
TEST

SUPER S

MEGADRIVE

Il più famoso ninja digitale è tornato. Il caro Shinobi vestito di nero è ancora una volta alla caccia di un criminale da consegnare alla giustizia: per farlo, però, dovrà prima penetrare nella sua fortezza.

Super Shinobi è un notevole miglioramento rispetto all'originale. Il nostro erore deve affrontare una moltitudine di cattivi e di macchine assassine prima di raggiungere il capo di tutto che si trova alla fine dell'ultimo livello.

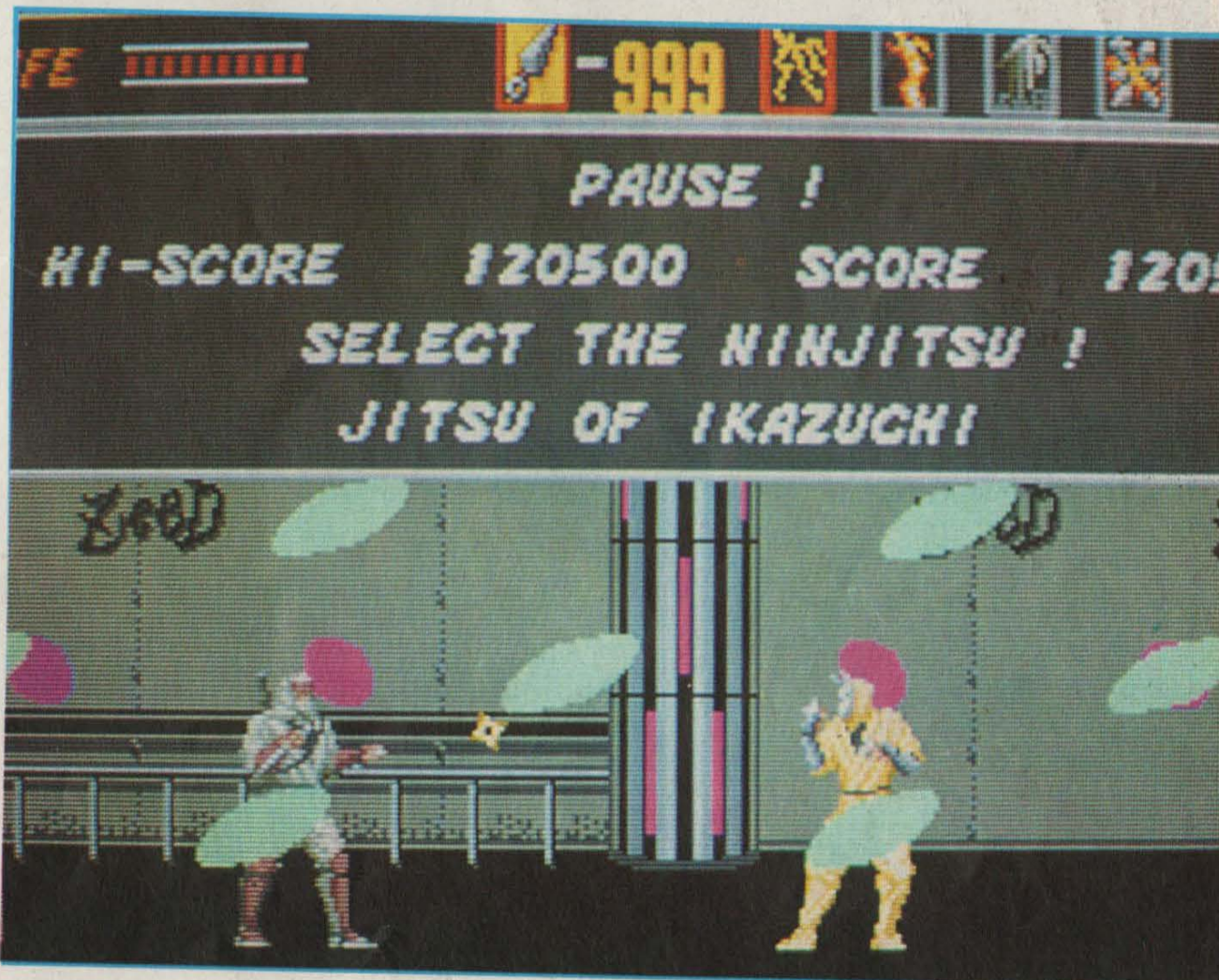
Essendo un ninja, Super Shinobi è armato di shuriken, che può lanciare contro i nemici, e di due coltelli molto affilati che tiene alla cintura nell'eventualità di combattimenti corpo a corpo. Inoltre possiede anche quattro magie ninja, anche se può usare solo di un tipo di magia per livello.

Ogni livello è strutturato su tre aree, la terza delle quali ospita il guardiano di fine livello, che varia

SHINOBI

da un relativamente facile shogun alla fine del primo, alle pericolose ombre ninja, e perfino a un dinosauro! Tutti richiedono un certo numero di colpi ben accurati per essere sconfitti e permettere l'accesso alla scena successiva.

Tutto è molto bello in Super Shinobi. La grafica è al di sopra della media, con nemici perfettamente animati, e uno scorrimento parallattico che fa da fondale. Il sonoro è ancora meglio, con alcune delle migliori musiche che si siano mai sentite in un videogioco (in alcuni punti sembra di ascoltare un CD di musica rock).

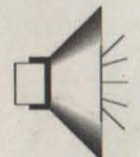
Ma la cosa più importante è che lo stile di gioco è fantastico. Tutti i cattivi hanno delle tattiche di attacco proprie, e ci sono moltissime sorprese che vi troverete a rigiocarlo per vedere cosa c'è nel prossimo schermo.

Super Shinobi è davvero un fantastico gioco e non deve mancare nella collezione di ogni possessore di Megadrive.

PAGELLA

GRAFICA 94%

Incredibilmente curata, con sprite e fondali da capolavoro.

SONORO 96%

Ottimi effetti sonori e una varietà di fantastiche musiche rock.

VALORE 92%

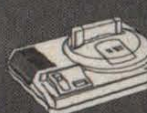
Il gioco è lunghissimo, preparatevi a passare molte ore di gioco prima di sconfiggere il Gran Maestro dei cattivi.

GIOCABILITÀ 96%

La difficoltà ben distribuita vi permetterà di fare piccoli progressi ad ogni partita, e ci sono un mucchio di sorprese "carine".

COMPLESSIVO 94%

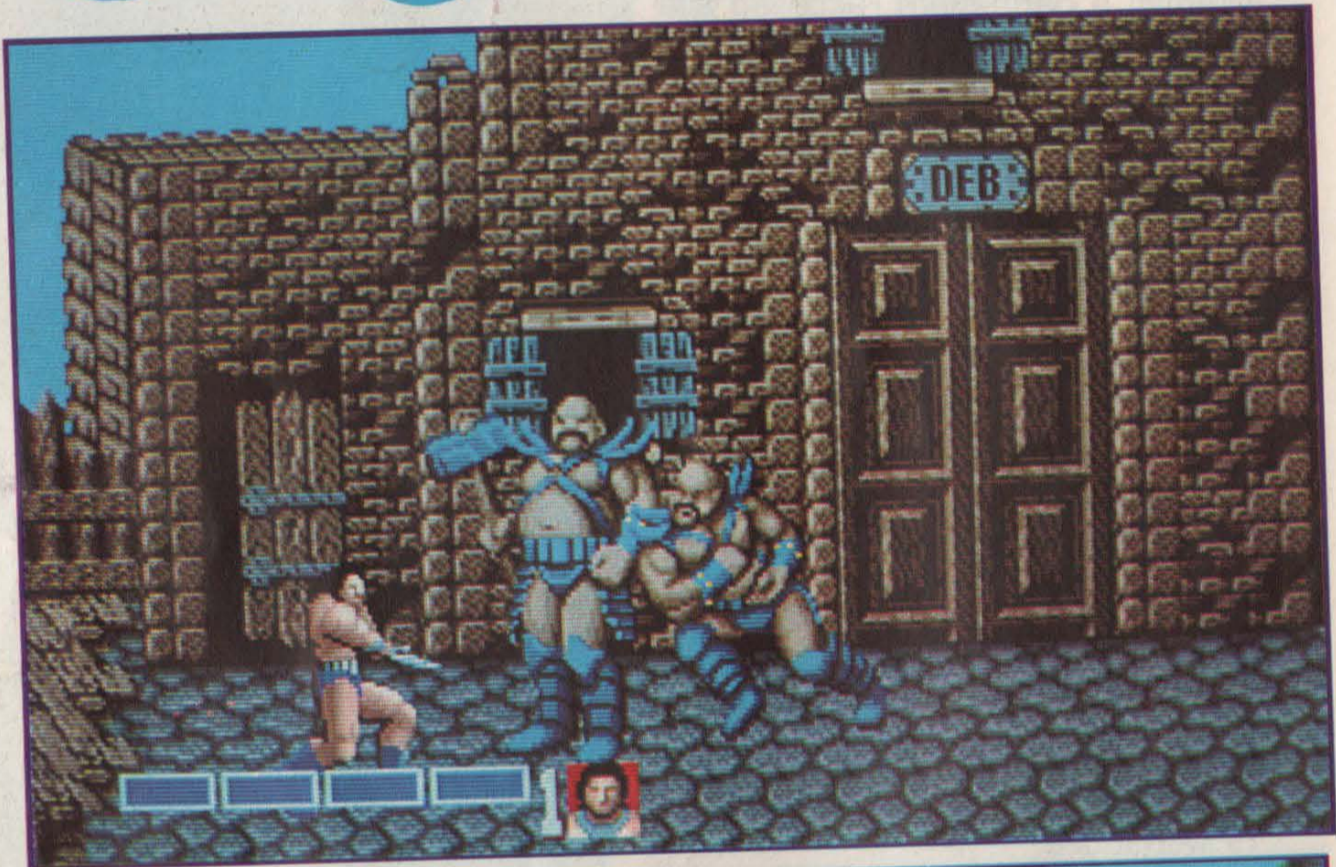
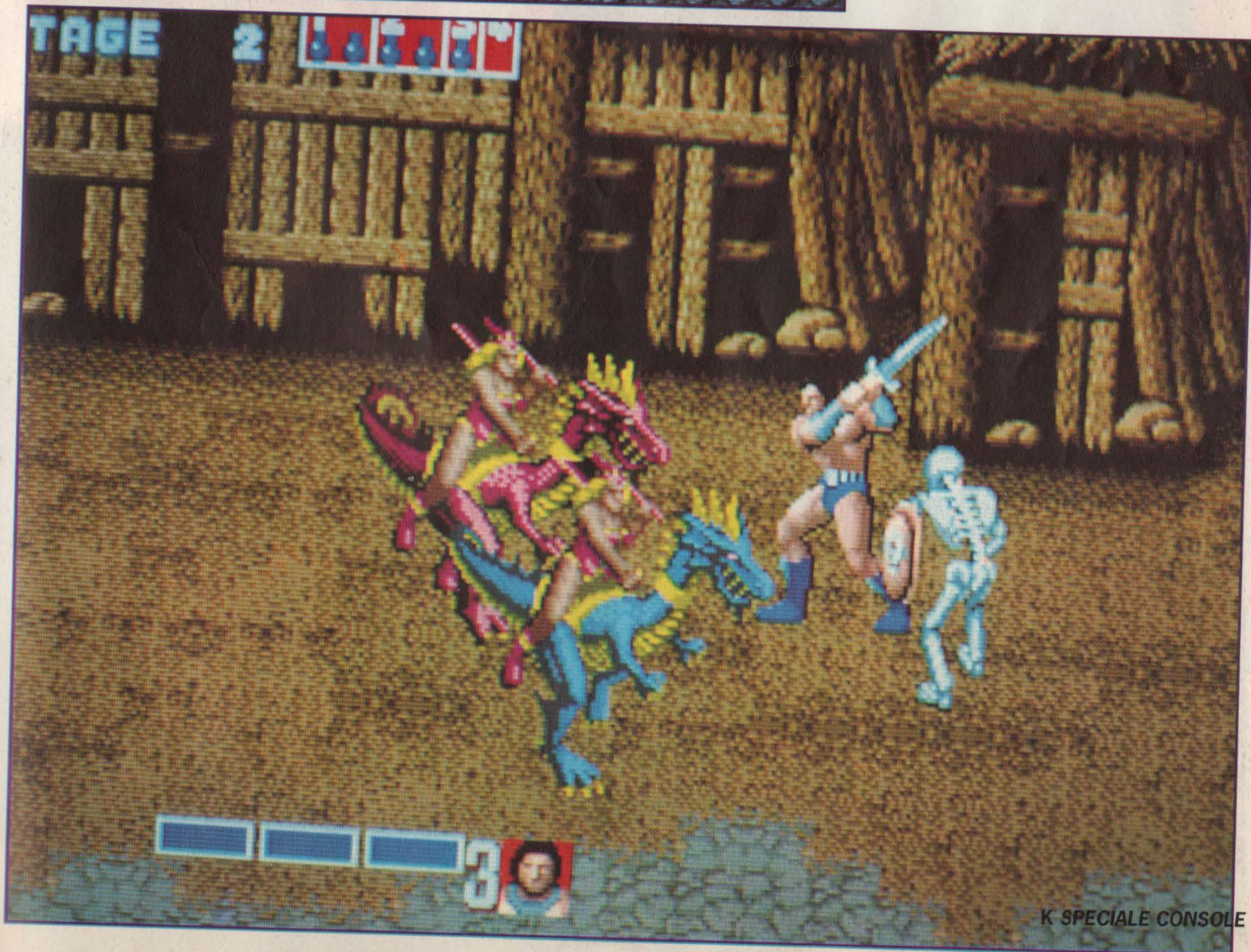
Un gioco davvero fantastico che dovrebbe essere messo al primo posto nella vostra lista della spesa.

TEST

GOLDE

MEGADRIVE

Una nuova sbalorditiva conversione è in arrivo su Megadrive con il nome di *Golden Axe*, un gioco in cui uno o due giocatori controllano uno dei tre personaggi, Barbaro, Valchiria o Nano, attraverso otto livelli alla ricerca dell'ascia d'oro che è nelle mani di un malvagio demone: Death Adder.

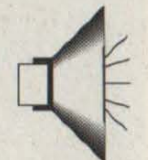
Gli eroi partono per la loro ricerca dal villaggio delle tartarughe (non mutanti), ma la strada per raggiungere il castello del demone è irta di pericoli, con gli scagnozzi di Adder che si nascondono dietro ogni angolo. Fortunatamente i nostri eroi sono bravi combattenti, e possono, semplicemente premendo il pulsante, colpire, menare fendenti, dare calci e perfino sollevare di peso un nemico e lanciarlo lontano. Sono anche in grado di caricare di spalla o saltare per colpire a mezz'aria, a seconda della sequenza dei pulsanti pigiati. E se tutto questo non bastasse, ogni eroe è in grado di utilizzare i propri poteri magici, differenti per ognuno, per distruggere tutti i nemici presenti sullo schermo, sempre che si siano raccolte abbastanza fiaschette lasciate cadere dagli gnomi con i sacchi.

Ho avuto delle difficoltà a trovare delle differenze tra il coin-op e questa versione per Megadrive: il sonoro, la grafica e la giocabilità sono pressoché identiche. Ci sono perfino l'introduzione e la scelta dei personaggi! E in più esiste anche una opzione di allenamento per provare

N AXE

PAGELLA

GRAFICA 95%

Identica al coin-op...

SONORO 96%

...e lo stesso dicasi per il sonoro!

VALORE 93%

Questa perfetta copia del coin-op vi divertirà per settimane!

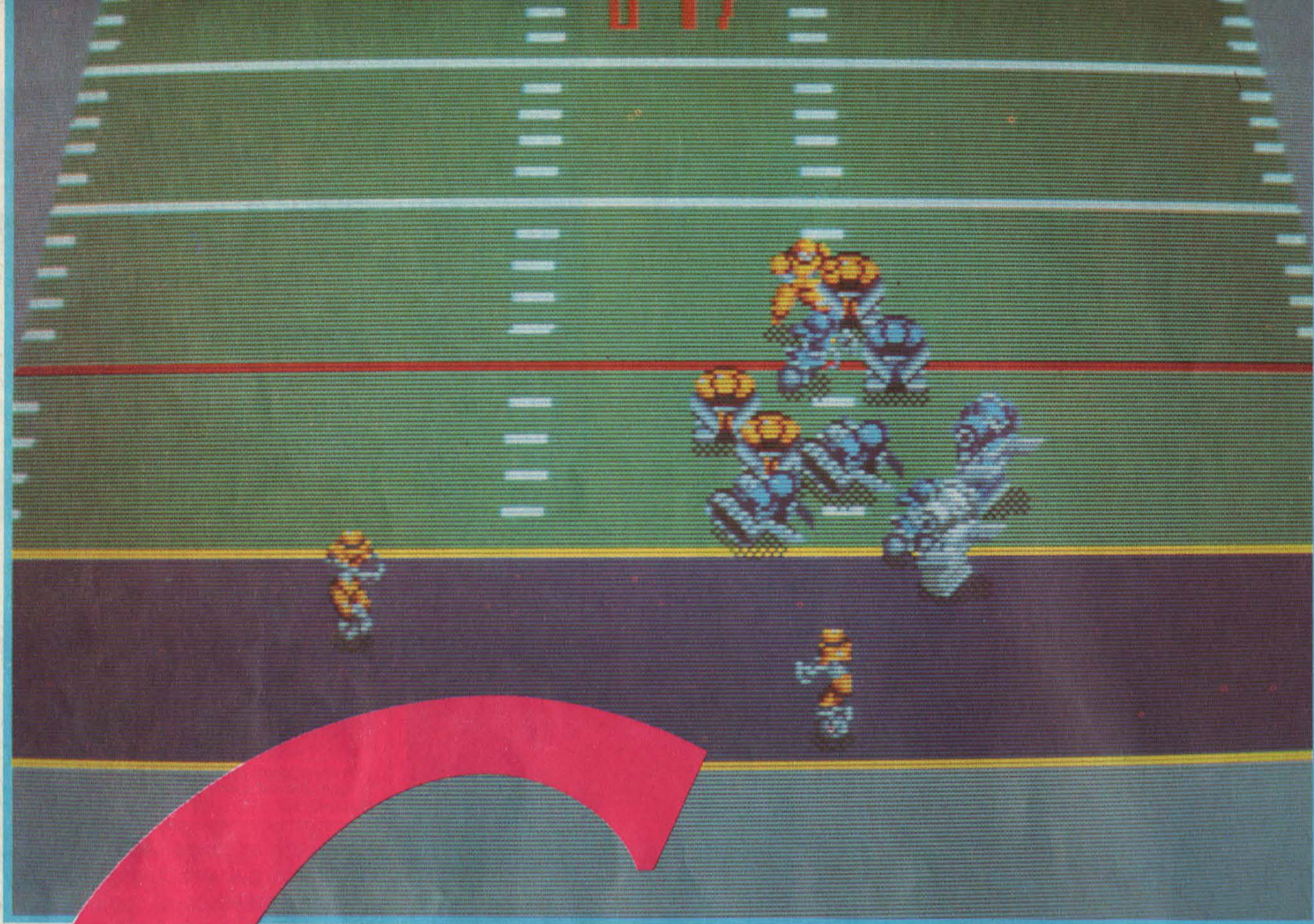
GIOCABILITÀ 97%

Difficile, ma incredibilmente coinvolgente e con una sorpresa alla fine!

COMPLESSIVO 96%

Uno dei migliori picchiaduro disponibili per qualunque console. Avete bisogno di altre raccomandazioni?

nuove tattiche contro i vari nemici prima di incontrarli dal vero durante il gioco.

Alcuni possessori di computer dicono che le cartucce per il Megadrive sono costose, ma quando vi trovate tra le mani l'equivalente (o quasi) di un coin-op, non credo che sia poi così vero. Voi cosa ne dite?

CYBERB

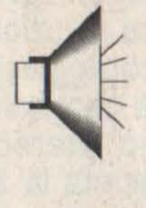
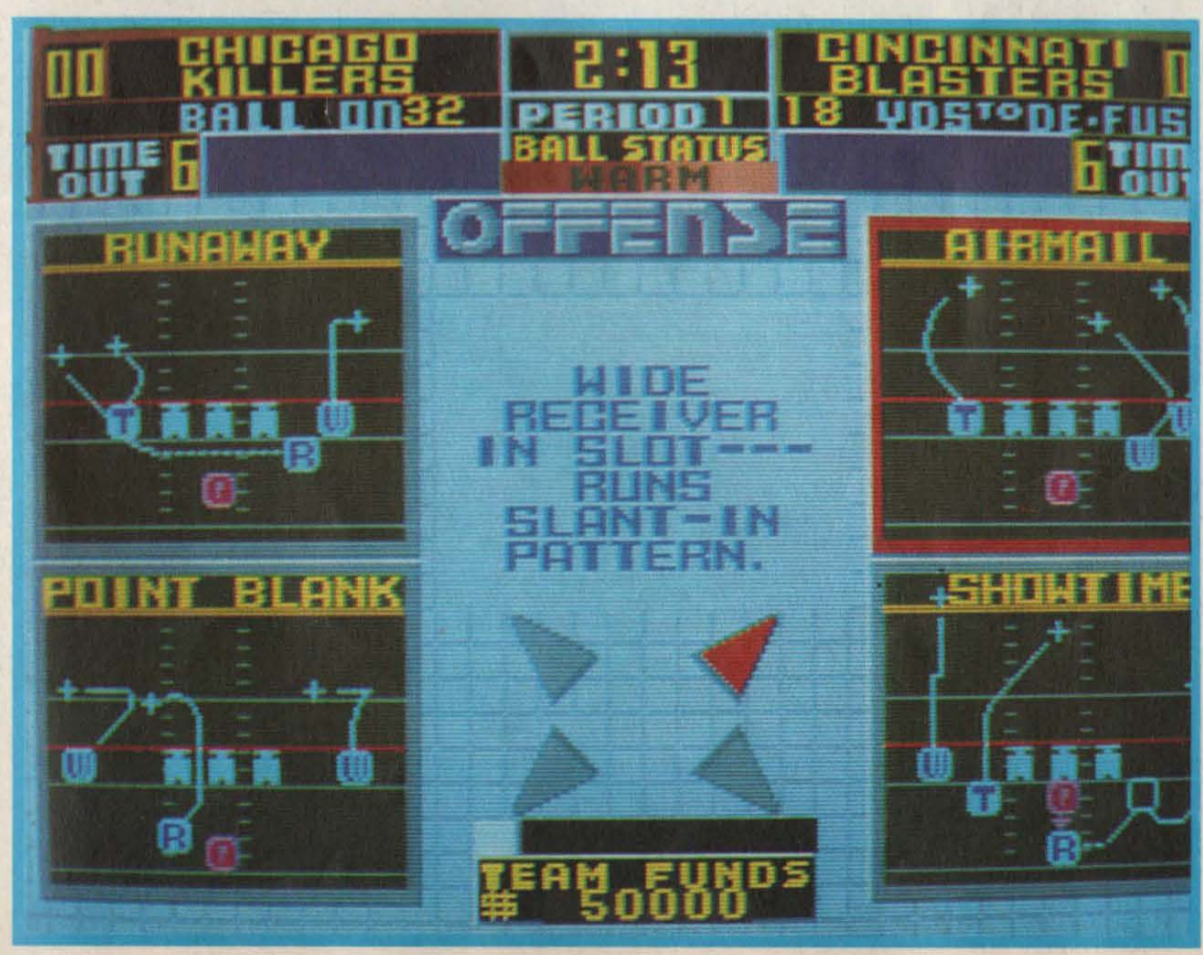
MEGADRIVE

Siamo nel XXI secolo. Il football americano non viene più giocato da esseri umani. Adesso sono dei robot alti tre metri a farlo! Da uno a due giocatori possono controllare le squadre, selezionando le tattiche tra le oltre 100 a disposizione.

L'obiettivo del gioco è semplicemente quello di portare la palla al di là della linea di meta avversaria. Il problema è che la palla è costituita da una bomba a tempo, e quando parte la prima azione il tempo comincia a decrescere. Si hanno quattro tentativi per conquistare dieci metri di terreno. Se ci riuscite il timer della bomba riparte da capo, se non ce la fate, la palla esplode (insieme al robot che l'aveva in mano), e la palla/bomba passerà in mano agli avversari.

Quando siete in attacco, controllate il quarterback, finché non passate la palla ad un altro robot. A questo punto, il controllo passa al robot che la riceve

ALL

(a meno che la palla non venga intercettata). Giocando in difesa si deve scegliere un robot e cercare di bloccare il gioco avversario.

Cyberball è molto fedele al coin-op da cui è tratto. La grafica e il sonoro sono pressoché identici e lo stile di gioco si rifà perfettamente alla versione da bar. L'enorme quantità di azioni disponibili indicano che questo è un gioco che può essere giocato e ri-giocato una moltitudine di volte, e senza dover inserire 500 lire nella macchina. Se vi piace il football americano, o siete appassionati del coin-op, vi piacerà moltissimo. Raccomandato.

PAGELLA

GRAFICA 90%

Molto dettagliata, colorata, e così simile al coin-op che bisogna verdela per crederci.

SONORO 86%

Musiche carine e parlati digitalizzati. Il ticchettio che indica che la palla sta per esplodere fa venire una sensazione di panico.

VALORE 90%

Più di cento azioni differenti. La natura molto competitiva del gioco lo rende estremamente coinvolgente.

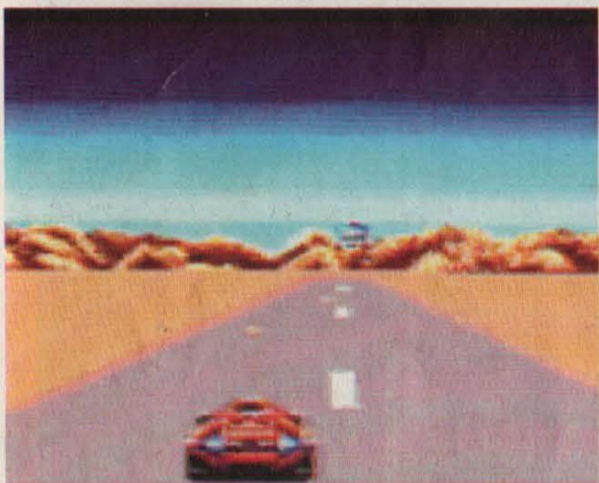
GIOCABILITÀ 88%

Non vi prenderà immediatamente, ma se prseverate vi darà soddisfazioni.

Ben fatto, e altrettanto ben convertito. I fan del coin-op dovrebbero comprarselo alla prima occasione.

FIRE & FORGET II

Amstrad GX 4000

Finalmente il mondo sta per giungere alla soluzione definitiva dei suoi problemi. Infatti, il terzo e definitivo congresso di pace sta per avere luogo a Megapolis.

Naturalmente, come in ogni videogioco che si rispetti, non è così semplice come si potrebbe pensare. Un gruppo di trafficanti d'armi, vuole evitare che "scoppi" la pace - andrebbe a loro svantaggio - ed hanno deciso di assaltare Megapolis e trucidare i presidenti, gli scienziati e gli altri partecipanti al congresso.

L'unica risorsa è quella di fare intervenire Thunder Master II, ultimo ritrovato della tecnologia moderna. Una macchina armata con missili e mitragliatrice, e in grado di volare, che avrà il compito di fermare l'esercito dei trafficanti che si sta avvicinando alla città.

Il gioco si svolge lungo la strada, a scorrimento in 3D, che porta a Megapolis. Alla guida del Thunder Master II, dovrete correre incontro ai nemici distruggendoli e impedendo loro di assaltare la sede del congresso. I nemici sono robot volanti o altri mezzi d'attacco terrestri. Lungo il percorso ci si potrà rifornire di carburante e razzi, che torneranno utili contro i nemici particolarmente potenti. L'obiettivo finale è quello di annientare l'esercito nemico e di salvare la pace nel mondo.

Il gioco non è molto veloce, e anche quando si sfreccia a 240 all'ora sembra di essere alla guida di una Panda. Lo sfondo è molto colorato, anche se i lati della strada sono vuoti e spogli, gli sprite della macchina e dei nemici sono disegnati abbastanza bene e il Thunder Master II è animato benissimo, specie quando è in volo. Il sonoro è piacevole, e la musica di sottofondo non disturba assolutamente mentre si gioca. Lo stile di gioco è forse troppo ripetitivo per affascinare, ma se vi piace sparare non vi avete di che lamentarvi.

Un gioco di scarso spessore che non aggiunge nulla di nuovo al panoram delle console.

PAGELLA

GRAFICA 83%
Sprite ben disegnati e colorati ottimamente.

SONORO 81%
Piacevole musica di sottofondo che spezza le continue esplosioni.

VALORE 64%
Piacerà inizialmente, ma a lungo andare stanca.

GIOCABILITÀ 71%
Di immediata presa, ma troppo ripetitivo per dare soddisfazioni.

COMPLESSIVO 75%

Fire & Forget II non è certo un gioco "intelligente", ma se vi piace il genere non è male.

OPERATION THUNDERBOLT

Amstrad GX 4000

Adesso basta! I terroristi devono smetterla di continuare a rapire dei poveri innocenti e trasformarli in ostaggi per i loro biechi scopi. Devono avere quello che si meritano!

Un assalto frontale e in forze sarebbe controproducente e metterebbe a repentaglio la vita dei prigionieri, l'unica soluzione è quella di mandare due coraggiosi combattenti ad affrontare le centinaia di guerriglieri che difendono l'aereo dirottato. Una volta raggiunta la zona delle operazioni troveranno un nostro agente che li informerà sui movimenti nemici. Il nome della missione sarà: Operation Thunderbolt. Visto, letto e approvato, il Ministero della Guerra.

Già, avete capito bene, gli eroici combattenti destinati a questa operazione suicida siete proprio voi. Da soli o con un amico dovrete farvi largo a suon di mitragliatore e razzi, attraverso le linee dei terroristi. Contro di voi si schiereranno elicotteri, carri armati, jeep, aerei, battelli corazzati e guerriglieri armati fino ai denti. Il vostro scopo è quello di liberare un gruppo di ostaggi segregati sull'aereo dirottato.

Molti di voi avranno visto il coin-op, oppure le versioni per gli altri computer. Questa per GX 4000 non si differenzia di molto dalle altre, se non per la grafica e il sonoro. Lo stile di gioco è identico con le due sezioni di schermo che dividono il campo di fuoco dei due giocatori. La grafica è molto colorata e gli sprite sono grandi e ben definiti. Il sonoro è la pecca più grande, con esplosioni che non sembrano tali, e spari umanamente indescrivibili.

Comunque rimane il fatto che la giocabilità è stata rispettata, e coinvolge immediatamente. Chi ha un GX 4000 e vuole imitare le imprese di Rambo, non può lasciarsi sfuggire *Operation ThunderBolt*.

PAGELLA

GRAFICA 82%
Molto colorata e ben disegnata, sono sprite perfetti su cui sparare.

SONORO 42%
Tranne le musiche d'intermezzo, gli effetti sonori sono davvero brutti.

VALORE 80%
Se vi piace il genere o il coin op, sparerete per un bel pezzo.

GIOCABILITÀ 86%
Da soli vi divertirete, in due non vorrete mai smettere.

COMPLESSIVO 79%

Un buon gioco che rispetta lo spirito di quello da bar, sempre che riusciate a sopportare il "rumore".

THUNDERFORCE III

MEGADRIVE

Pensate che la guerra interstellare sia un gioco?

Beh, lo è in *Thunderforce III*, il seguito della Tecno Soft del primo sparatutto di qualità per Megadrive.

Questa volta dovrete guidare il vostro caccia Thunderforce sopra la superficie di sei pianeti infestati da nemici, spazzando via le forze d'occupazione aliene. Nel cuore di ogni pianeta vive il capo degli alieni, che scatenerà l'inferno prima di accettare la sconfitta e permettervi di proseguire per il pianeta successivo, chiaramente più difficile.

L'astronave ha un cambio a quattro velocità (per aumentare la manovrabilità) e due armi standard che possono essere selezionate una alla volta, un cannone frontale a doppio laser e un cannoncino frontale e posteriore. Raccogliendo i bonus che si trovano lungo il percorso, si potrà aumentare il potere distruttivo dell'astronave aggiungendogli missili terra-aria, missili a ricerca, ondate di colpi a largo raggio e raggi mortali a lunga gittata. Si possono raccogliere anche campi di forza a protezione dell'astronave o sonde rotanti.

Chiunque abbia giocato *Thunderforce II* riconoscerà lo stile di gioco, anche se per qualche ragione (probabilmente per risparmiare memoria e usarla per tutta quella grafica) non ci sono sezioni con visuale dall'alto in questo terzo episodio. Ma non preoccupatevi, perché c'è tanta di quella azione nei sei livelli a scorrimento orizzontale da tenervi occupati a lungo.

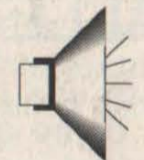
Il gioco è anche più difficile della versione originale. Con enormi serpenti che sbucano dal terreno e caverne che si chiudono improvvisamente sulla vostra testa - ve ne accorgerete. Ci sono tre livelli di difficoltà chiamati appropriatamente HARD, HARDER e MANIA, così a meno che non siate un maniaco degli sparatutto dovrete allenarvi se volete fare anche il minimo progresso. Fortunatamente, potete scegliere il pianeta di partenza (escluso quello finale), così almeno i meno bravi potranno vedere quasi tutto il gioco.

Una menzione speciale va fatta per la stupefacente grafica, che si posiziona tra le più belle mai viste per il Megadrive. Quanti livelli di scorrimento parallattico desidera, signore? E quanto grande deve essere il suo guardiano di fine livello? E quanti sprite vuole sullo schermo contemporaneamente? Spettacolare è dir poco...

GRAFICA 96%

Mostri impressionati e scenari a scorrimento prallatico da farvi restare a bocca aperta.

SONORO 84%

Effetti sonori rauchi, buona musica e qualche incomprensibile parlato.

VALORE 87%

Uno dei più titoli più cari per Megadrive, ma ne vale la pena se vi piacciono gli sparatutto.

GIOCABILITÀ 89%

Non è adatto per i principianti, ma per i più esperti i tre livelli di difficoltà valgono il suo prezzo.

COMPLESSIVO 91%

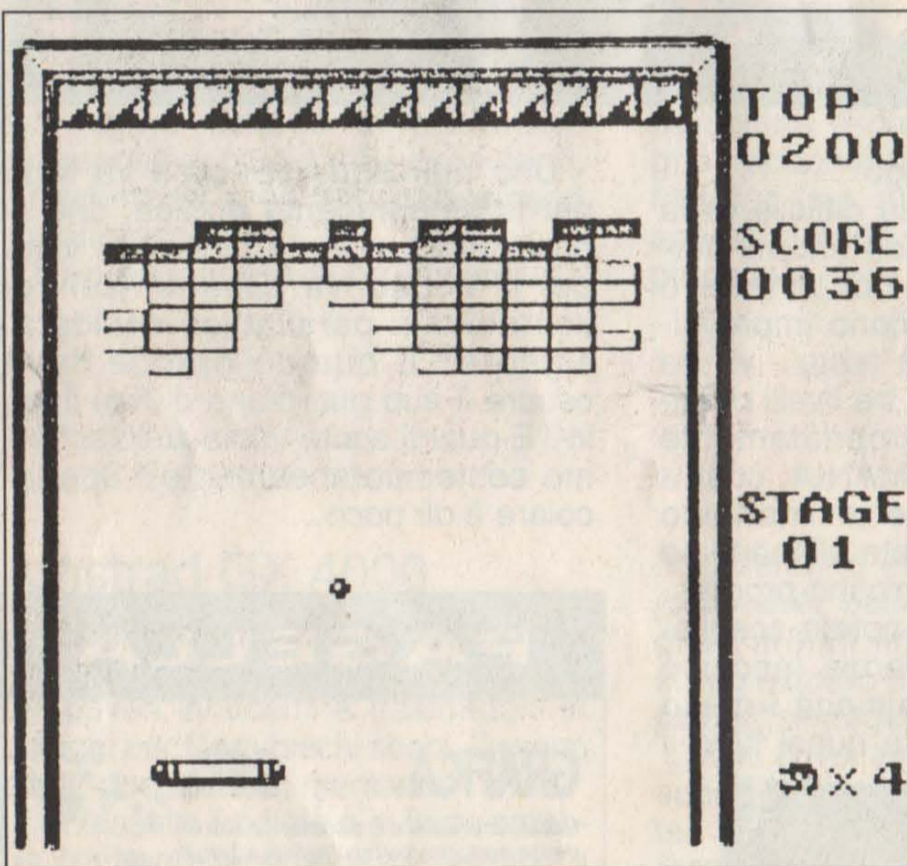
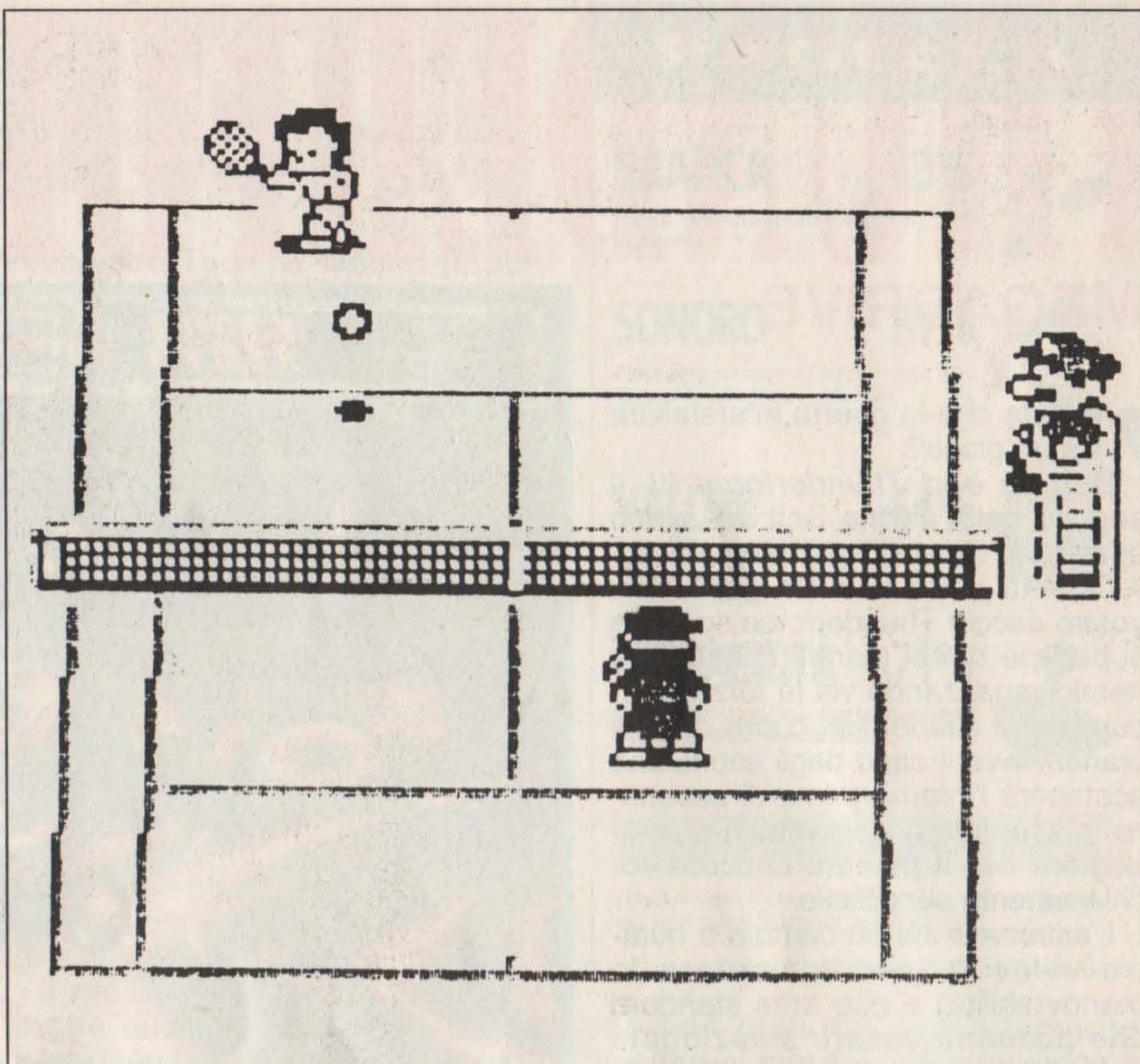
Uno sparatutto tecnicamente superbo. Non adatto alle persone nervose né ai deboli di cuore.

TEST

TEST

TENNIS

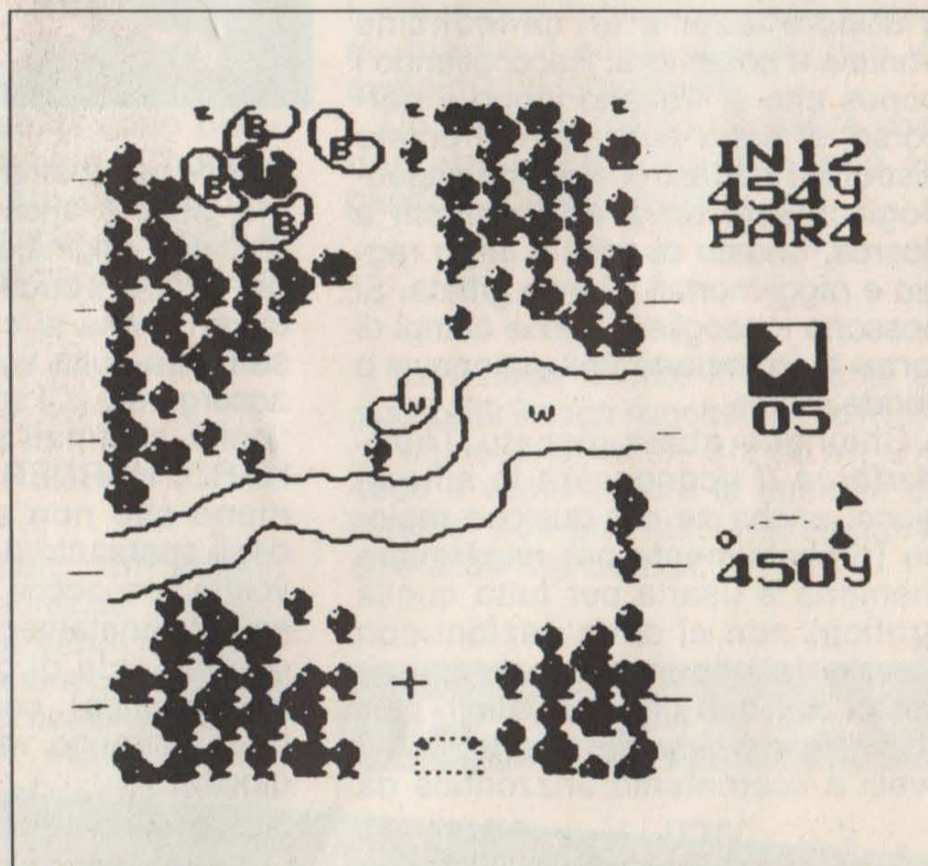
È uno dei migliori tennis per computer, credetemi. *Tennis* ha un arbitro,e chi se non Mario?, e una giocabilità straordinaria. La prospettiva è la classica da dietro il giocatore, in stile ripresa televisiva. Sono previste partite di un solo set o al meglio di tre set o contro il computer (4 livelli di difficoltà) o contro un amico collegandovi con un altro Gameboy con il cavo videolink. Durante la partita avete a disposizione una varietà incredibile di colpi, tutti selezionabili in modo semplice e immediato. I giocatori controllati dal computer si comportano in modo "umano" e sbagliano anche loro e qualche volta conquistano il punto con un po' di fortuna. Il segreto del gioco è scendere a rete il più in fretta possibile (senza farsi infilare dai passanti) e imparare a fare i pallonetti. *Tennis* è un titolo che non può mancare nella vostra raccolta e in quella dei vostri amici (altrimenti addio sfide a due).

COMPLESSIVO 93%

ALLEYWAY

In una libreria di giochi classici come quella del Gameboy non poteva mancare un gioco ispirato a *Break Out*. In *Alleyway* ci sono 24 livelli più altri 8 di bonus.

Ogni livello varia per la disposizione dei mattoni. In alcuni il muro si muove, in altri scende mentre negli schermi bonus il muro ha le sembianze dell'immancabile Mario e deve essere distrutto in un tempo prestabilito.

Alleyway si gioca bene e a lungo anche se non sempre la racchetta si muove velocemente, ma non è certamente tra i migliori giochi per Gameboy.

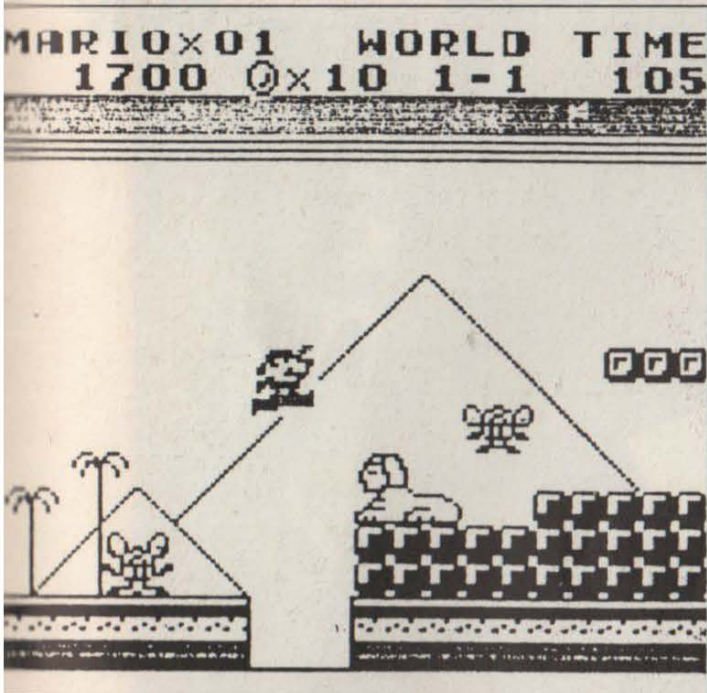
COMPLESSIVO 71%

GOLF

Anche il *Golf* è molto pericoloso, se iniziate a giocarlo è difficile smettere. Nella migliore tradizione dei giochi di questo sport ci sono molte opzioni per vedere il percorso, analizzare il "green" e studiare le traiettorie migliori. La ripresa del gioco è dall'alto mentre le varie indicazioni su vento, tipo di mazza, forza, effetto compaiono nella parte inferiore dello schermo.

Il gioco ha due percorsi a 18 buche, uno giapponese e uno americano. Il libretto d'istruzioni vi spiega come giocare e, soprattutto, le regole del golf, la distanza massima di una mazza e i termini base del golf.

La tabella del punteggio può essere richiamata in ogni momento premendo START e contiene la distanza dalla buca, il par e i tiri fatti. Come per gli altri giochi sportivi, anche nel *Golf* si può giocare in due con un amico collegato al vostro Gameboy tramite il cavo.

È un altro titolo destinato a diventare un classico - la cosa più difficile è imparare a dare l'effetto al momento giusto. Una volta che avete fatto pratica non smetterete più di giocarlo. Inoltre si può salvare la partita in qualsiasi momento.

COMPLESSIVO 93%

SUPER MARIO LAND

Che cosa sarebbe una console Nintendo senza Mario? Questo è uno dei primi titoli realizzati per il Gameboy ed è una versione riveduta e corretta del classico *Super Mario Bros.*

Mario deve attraversare quattro mondi popolati da vari nemici, da cui le tartarughe Koopa Troopa, e affrontare altre terribili sorprese.

Ogni livello deve essere superato entro un certo limite di tempo. Ci sono anche dei bonus, delle stanze segrete piene di monete (raccoglietene 100 e guadagnerete una vita extra) e altre sorprese tutti da scoprire. Se siete degli appassionati di Mario non dovete farvelo sfuggire

COMPLESSIVO 93%

SOLAR STRIKER

Un classico spara e fuggi a scorrimento verticale molto impegnativo. *Solar Striker* ha sei livelli e al passaggio da un livello all'altro c'è il classico mostro/guardiano da eliminare. I nemici da affrontare sono numerosi e danno punti variabili da 200 a 1000, mentre i guardiani possono far guadagnare fino a 20000 punti in un colpo solo. Durante l'avanzata si possono raccogliere extra che aumentano la potenza di fuoco dei missili. *Solar Striker* è uno spara e fuggi che soddisferà anche il più esigente appassionato del genere.

COMPLESSIVO 80%

BASEBALL

Per uno o due giocatori il *Baseball* vi offre la possibilità di giocare questo sport, numero uno negli Stati Uniti e che fa impazzire i giapponesi.

Ci sono due schermi principali.

Una volta che la palla è stata colpita, l'azione passa a una veduta panoramica del campo dando la possibilità di correre per conquistare una base.

Sono previste molte delle regole del baseball e il gioco, come quasi tutte le simulazioni sportive, dà il meglio nell'opzione a due giocatori. La grafica, il sonoro e l'animazione sono di ottimo livello.

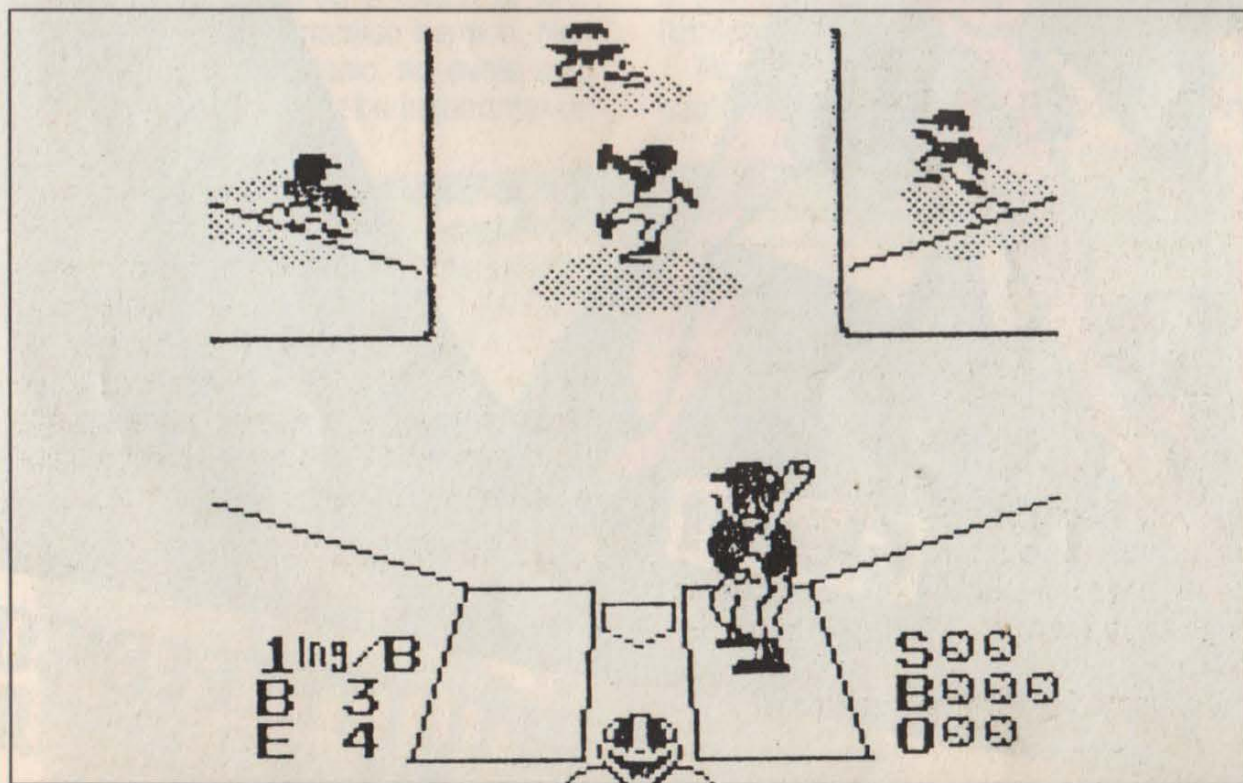
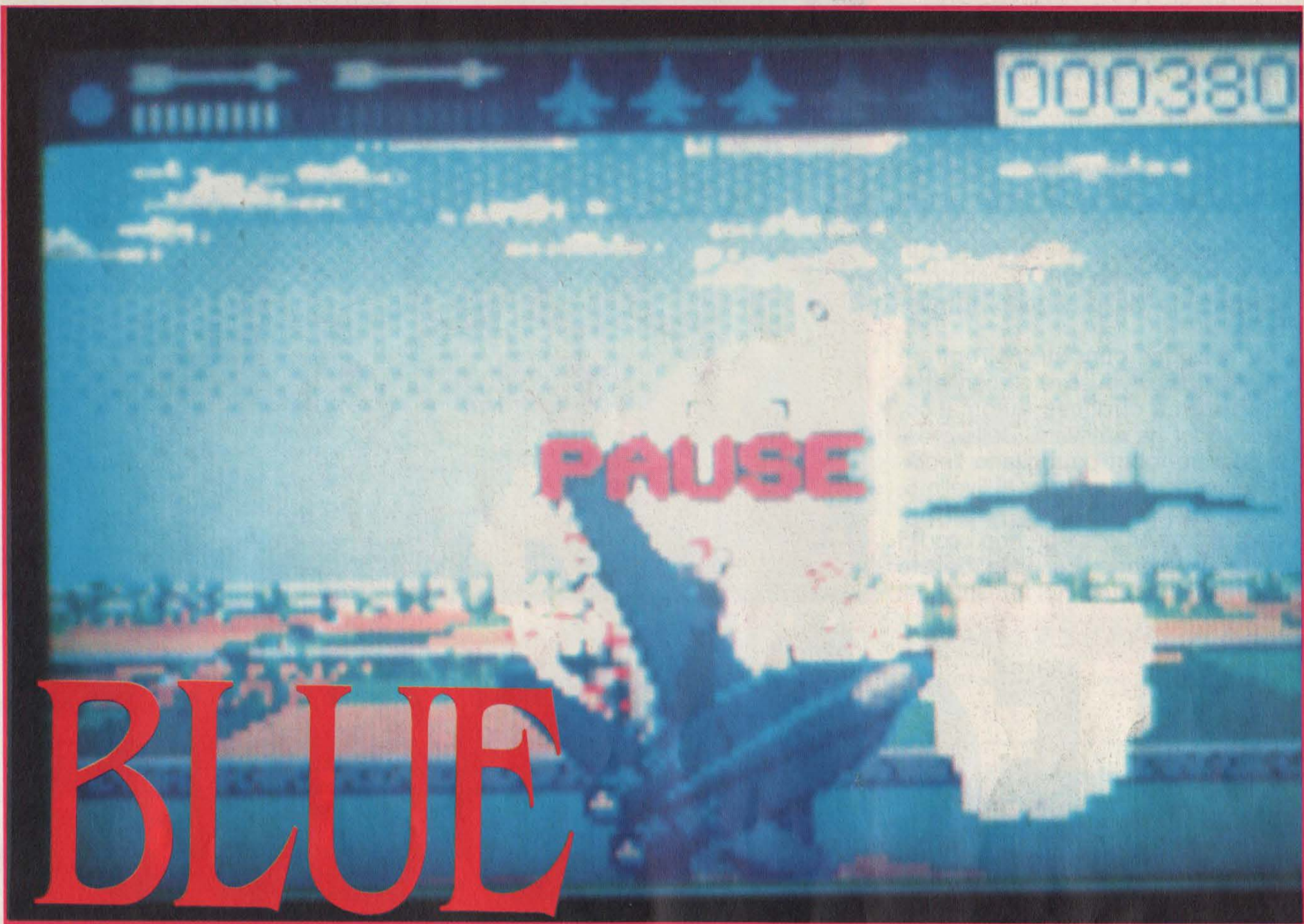
COMPLESSIVO 81%

TETRIS

Straordinaria conversione dell'ormai mitico *Tetris* che batte tutte le altre. Questo non tanto per la grafica o per le tre musichette inserite ma perché ci sono due differenti modi di giocare.

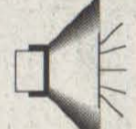
Potete scegliere tra uno o due giocatori (con un videolink e con questa opzione *Tetris* è una variazione molto divertente e interessante) e selezionare vari livelli di difficoltà.

Il Gioco A è il classico *Tetris* con i poligoni che scendono dall'alto a una velocità che varia a secondo del livello selezionato oppure raggiunto. Nel Gioco B invece bisogna completare un numero dato di linee e al termine sarà calcolato il punteggio in base alla propria prestazione. Ci sono 45 livello in questo gioco. *Tetris* lo trovate nella confezione del Gameboy ed è un must, non a caso molti legano la grande diffusione del Gameboy negli Usa alla presenza di *Tetris* nella confezione.

COMPLESSIVO 96%

TUTTO IL FILM...
MA SPECIALMENTE
TUTTO QUELLO
CHE È SUCCESSO
PRIMA DEL FILM!
PRIMO DI TRE ALBI · L. 5.000
DICK TRACY
BIG CITY BLUES
Glénat
MINISERIE
DI
3
ALBI
IN TUTTE LE EDICOLE
A L. 5.000 L'UNO

BLUE LIGHTNING

ATARI LYNX

Blue Lightning è un gioco in stile *Afterburner*, nel quale il giocatore deve portare a termine nove differenti missioni per vincere la 3ª Guerra Mondiale.

L'azione comincia sulla pista d'atterraggio, con l'aereo che decolla automaticamente. La prima missione impone l'intercettamento degli aerei nemici, che vi attaccheranno lanciandovi contro i loro missili aria-aria. Evitateli e rispondete al fuoco con i vostri cannoncini o lasciate partire i missili di cui siete dotati, ma solo se il computer di bordo vi indica di aver inquadrato un'aereo nemico nemico. Non lanciate missili a casaccio, ne avete solo 40, e se il computer non ha inquadrato un bersaglio sprechereste un missile.

Se sopravviverete agli attacchi nemici potrete raggiungere una base amica: non preoccupatevi per l'atterraggio perché pensa a tutto il computer di bordo. Una volta atterrati, l'aereo viene rifornito di carburante e di missili ed è pronto ad affrontare una nuova difficile missione, che in questo secondo caso è di bombardamento. Le missioni più avanzate includono delizie tipo voli notturni, missioni tra le pareti di un canyon (cercando ovviamente di non andarci a sbattere contro) e anche l'attacco ad un isola!

Blue Lightning è il titolo per il Lynx graficamente migliore tra quelli usciti, con un 3D da brivido - l'effetto è estremamente realistico ed esilarante, addirittura migliore della versione da bar di *Afterburner*, e questo la dice lunga!!!

Però ha un difetto: il gioco è troppo facile. Non ci vuole molta pratica per completare tutte le missioni, e una volta finito, l'interesse scema velocemente. È un peccato che non ci siano più missioni, perché *Blue Lightning* è un gioco molto pulito, tecnicamente perfetto e molto piacevole a breve termine, ma non dura a lungo.

PAGELLA

GRAFICA 94%
Grafica in 3D estremamente realistica.

SONORO 72%
Effetti sonori adeguati e alcune musichette.

VALORE 79%
Solo nove livelli, non vi terrà impegnati per molto tempo.

GIOCABILITÀ 80%
Assolutamente coinvolgente, ma solo a breve termine.

COMPLESSIVO 79%
Un *Afterburner* tecnicamente perfetto che delude per la mancanza di livelli.

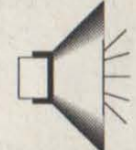
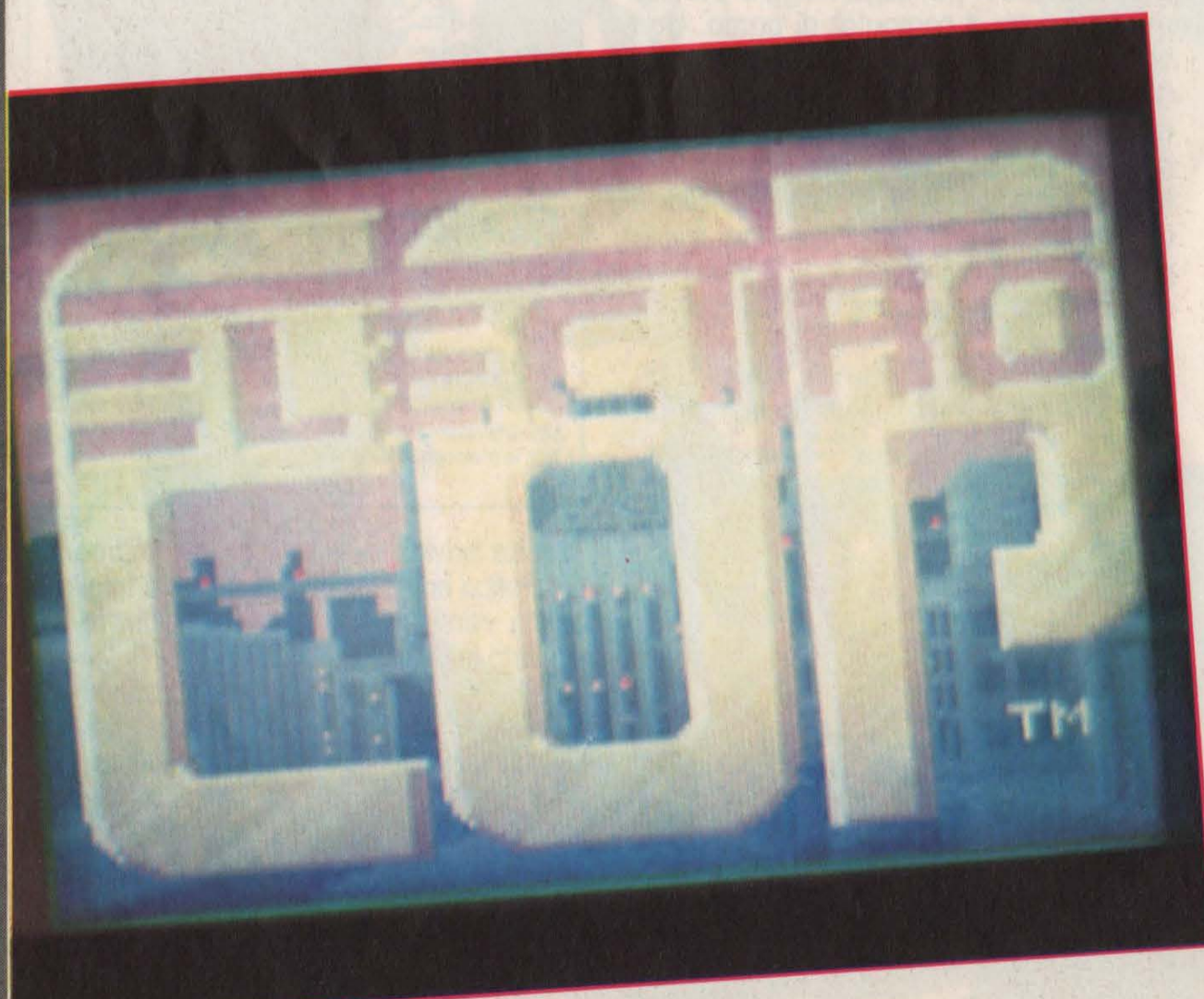
TEST

La data è il giugno 2069, e il Megacorp, la più grande corporazione mondiale, ha un grosso problema. Uno dei loro computer è andato in corto circuito ed ha preso in ostaggio la figlia del presidente tenendola segregata in una vecchia costruzione una volta usata per la ricerca e lo sviluppo elettronico. È ora di chiamare Electrocop, un androide poliziotto che fa sembrare Robocop un vigile addetto al traffico...

La missione consiste nell'entrare nel fabbricato e riuscire a sconfiggere il sistema di difesa automatico, che il robot ha riattivato. Delle grosse guardie-robot pattugliano l'edificio, e voi dovete arrivare al livello 5, dove si nasconde il robot, prendendo gli ascensori e scoprendo i codici per aprire le porte. Per farlo, dovete trovare ed introdurvi nei terminali del

ELECTROCOP

computer, che contengono importanti informazioni e programmi per aiutarvi nella vostra missione. Inoltre i terminali vi consentono di riparare le armi e recuperare l'energia persa a causa delle collisioni contro le barriere elettriche o le guardie robot.

Sembra facile vero? Ma il problema è che avete solamente un'ora di tempo per portare a termine la missione, o il robot impazzito farà saltare in aria la fabbrica!

Combinando un'ottimo spessore di gioco con una bella grafica e con delle finezze particolari, come la possibilità di fare una partita a Breakout, Asteroids o "scassaquindici mentre siete collegati ai terminali del computer, *Electrocop* è un gioco favoloso. Sembra molto difficile e complicato al principio, ma solo perché c'è bisogno di pratica per poterlo giocare al meglio. È sicuramente il migliore tra i titoli del Lynx attualmente disponibili, e non dovete perderlo se cercate un gioco che sia una vera sfida.

PAGELLA

GRAFICA 93%

Grafica superba con molti tocchi di classe.

SONORO 82%

Belli gli effetti , e una sorprendente varietà di colonne sonore.

VALORE 86%

Se volete finire la missione, preparatevi a spendere un bel po' di soldi in batterie...

GIOCABILITÀ 87%

È difficile entrare nel gioco, ma la perseveranza dà i suoi frutti.

COMPLESSIVO 91%

Una bellissima avventura dinamica, che combina profondità e uno stile di gioco brillante.

GATES OF ZENDOCON

PAGELLA

GRAFICA 86%
Tanti piccoli alieni disegnati egregiamente e qualche ottimo fondale.

SONORO 78%
Belli gli effetti degli spari, ma la musica non è niente di speciale.

VALORE 85%
Con due livelli di difficoltà e 51 livelli di azione sono soldi spesi bene.

GIOCABILITÀ 91%
Piuttosto impegnativo al livello più difficile: vi servirà un po' di tempo per portare a termine il gioco.

COMPLESSIVO 89%

Un piacevolissimo sparatutto con dei tocchi di vera classe.

ATARI LYNX

Un esercito alieno sta per invadere la galassia e c'è solo un modo per fermarli. Un valoroso e coraggioso volontario deve volare con il suo caccia spaziale attraverso le linee nemiche e distruggere il cervello della Grande Madre che controlla l'intera flotta aliena. Vi sentite pronti a farlo? Bene, salite a bordo della vostra nave spaziale e fatelo!

Dovete attraversare 51 diversi settori, ognuno zeppo di alieni spara-missili che devono essere distrutti a colpi di laser o di bombe. Il primo contatto con un alieno, o con un missile, danneggia lo scudo della nave; il successivo rovina il laser ed il terzo fa esplodere l'astronave in mille pezzi! Di conseguenza sparate sempre.

Per aiutarvi sono disponibili armi extra, come laser più potenti, missili a ricerca calorica e così via - però prima dovete trovarle...

Al 51° schema vi troverete faccia a faccia con la Grande Madre - e questa è una mamma che non scherza! Distruggetela, se potete, e la galassia sarà salva. Fallite, e vi ritroverete in coda all'ufficio di collocamento!

Su un normale computer/console, *Gates of Zendocon* sarebbe impressionante, ma sul piccolo schermo del Lynx è sorprendente. La grafica è stupefacente, con una miriade di sprite fantasiosi ben animati e ben dettagliati, alcuni dei quali da brivido.

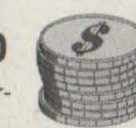
Il gioco è una continua sfida (se scegliete il giusto livello di difficoltà, "Easy" è veramente troppo facile) ed è molto avvincente: vorrete vedere cosa c'è nel livello successivo. Non c'è bisogno di dire che se avete un Lynx e amate gli sparatutto non dovreste assolutamente perderlo.

TEST

BAD LANDS

C64 GS

Sono passati 50 anni dal disastro nucleare, e le corse automobilistiche non sono più quelle di una volta. Adesso in gara ci sono macchine armate e corazzate che si contendono la vittoria. I colpi proibiti non solo sono concessi, ma addirittura graditi dal pubblico.

Badlands vi mette alla guida di una di queste vetture superveloci in gara con altre due lungo percorsi impossibili, attraverso le rovine causate dalla guerra nucleare. Il gioco è per uno o due giocatori, e si svolge lungo otto differenti tracciati che diventano sempre più complessi. Durante la gara, oltre che a cercare di disturbare gli avversari, è importante raccogliere le chiavi inglesi che si trovano sparse lungo il circuito, poiché queste ultime vi permetteranno di apportare delle modifiche alla vostra vettura corsa dopo corsa. Le modifiche che si possono fare sono sia difensive sia offensive, e vanno dal turbo per il motore, a nuovi missili per fermare gli avversari, a scudi di energia per evitare di essere fermati.

Il gioco è tratto da un famoso coin op, e ne ha mantenuto tutti gli aspetti principali, anche se inizialmente è molto lento, una volta acquistati gli optional necessari la nostra vettura viaggerà sullo schermo a velocità considerevole. Gli sprite delle vetture sono semplici e il paesaggio in rovina che fa da contorno alle gare è poco dettagliato e mal disegnato. Due musiche d'atmosfera fanno da colonna sonora alle schermate fisse, ma quando si comincia a giocare saremo in compagnia dello snervante rumore del motore e di stridule sgommate.

In definitiva *Badlands* non è una delle conversioni meglio riuscite, ed è anche molto facile da finire una volta che ci si abitua a giocare. E' consigliabile solo agli amanti del coin-op.

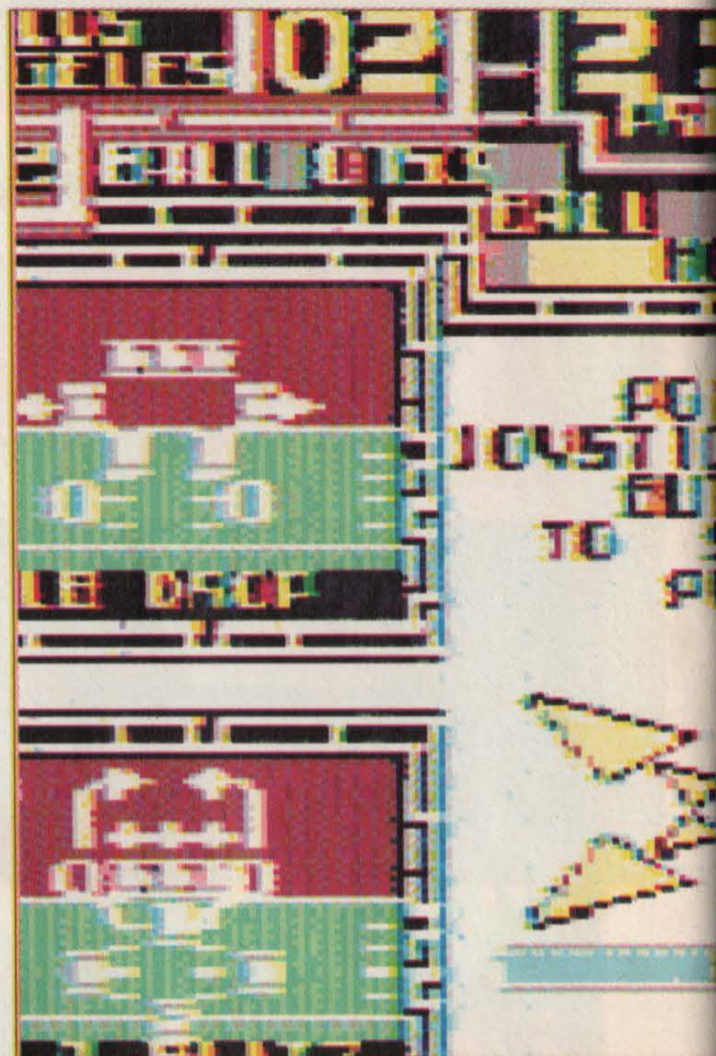
PAGELLA

GRAFICA 71%
Sprite grassi e fondali che non convincono, ma belle schermate fisse.

SONORO 75%
Le musiche di contorno sono ottime, ma quando si comincia a giocare si cerca subito di abbassare il volume del monitor.

VALORE 62%
Non è abbastanza difficile per tenervi occupati a lungo.

GIOCABILITÀ 74%
E' di presa immediata, non occorrono più di poche partite per capire come giocare, e l'opzione a due giocatori lo rende ancora più piacevole.

COMPLESSIVO 72%
Una conversione non molto riuscita, se non altro per la carenza di difficoltà.

CYBER

C64 GS

Fra circa una trentina d'anni il football americano metterà da parte gli uomini e farà scendere in campo dei nuovi giocatori: i Robot. Anche le squadre cambieranno nome, e soprannomi come Assasins e Destroyers saranno all'ordine del giorno (e la dicono lunga sul livello di violenza che si vedrà in campo). La palla non sarà più ovale e di cuoio, ma diventerà tonda e metallica, con una bomba a tempo all'interno.

Le regole del gioco sono quelle solite, ma il numero di giocatori sul campo è diminuito, inoltre, se non si riescono a guadagnare le fatidiche 10 yarde in 4 tentativi, non solo si perderà il possesso del pallone, ma quest'ultimo esploderà distruggendo il robot che lo teneva tra le mani. Se si riesce a chiudere il down, il timer della bomba ricomincerà da capo permettendo un nuovo tentativo. I punteggi per ogni meta sono identici al gioco da cui questo sport è tratto, ma non sono previste trasformazioni o calci da fermo, dopo aver segnato una meta e possibile fare una trasformazione solo su azione e in questo caso vale due punti, come nelle università americane.

Lo spirito del coin op da cui questo gioco è stato convertito, viene pienamente rispettato in questa versione per C64GS, con moltissime azioni da provare ai danni dell'avversario. La grafica è colorata, ma gli sprite dei vari giocatori sono

BALL

piuttosto approssimativi e non animati al meglio, il sonoro al di là di una buona musica d'introduzione si limita a pochi effetti sonori di quel che avviene in campo e niente di più.

Non siamo davanti alla miglior conversione di questo football futuristico, ma ad ogni modo se siete appassionati di questo sport d'oltreoceano dovreste provarlo sicuramente.

PAGELLA

GRAFICA 79%
Molto colorata, ma con sprite non all'altezza.

SONORO 71%
Bella la musica che ci introduce al gioco, dopo di ché solo qualche effetto sonoro.

VALORE 62%
E' divertente giocare contro il computer, ma solo con un amico otterrete il massimo da questo gioco.

GIOCABILITÀ 86%
Non è facile capire subito tutte le azioni a disposizione, ma una volta presa la mano tutto diventerà più semplice.

COMPLESSIVO 79%

Una conversione non male, ma che sicuramente poteva essere fatta meglio.

VINDICATORS

C64 GS

L'anno: il 2525. Il luogo: l'esterno della galassia TR15. L'obiettivo: distruggere le forze aliene provenienti dall'impero Tangente.

A bordo del carro armato strategico SR-88 bisogna procedere attraverso delle stazioni spaziali liberandole dal controllo alieno. Le stazioni aliene sono 14, ed ognuna di esse è protetta da carri armati e torrette dotate di cannoni che difendono le loro postazioni. Il problema più grosso per gli SR-88, oltre ai nemici, è quello del carburante. Per evitare di restare a secco si dovranno raccogliere i bidoni di benzina sparsi lungo la strada. Oltre ai bidoni si potranno prendere delle stelle che ci permetteranno di aumentare il potenziale del nostro carro armato, quando ne avremo abbastanza, potremo: aumentare il raggio di tiro, la velocità e la potenza di fuoco del carro; rafforzare lo scudo protettivo; rifornirsi di bombe e nuove armi.

Il gioco è visto dall'alto, con scorrimento a otto direzioni che ci permette di avanzare lungo le stazioni aliene fino a concludere i vari livelli che le compongono. Si può scegliere tra tre livelli di difficoltà, che rappresentano il pianeta dal quale iniziare la nostra opera di difesa. La grafica è scarna con pochissimi dettagli di contorno e sprite ridotti all'osso, non certo per salvare memoria, il sonoro è inesistente, e quando viene utilizzato ricorda gli effetti che si sentivano nel vecchio *Space Invaders*.

Ancora una volta ci troviamo di fronte ad una conversione da coin op che con il gioco da bar a poco a che fare. La difficoltà non è altissima, ma 14 livelli possono tenere impegnati a lungo sempre che si sopporti la pessima giocabilità.

PAGELLA

GRAFICA 52%
Spartana, e non perché si parla di guerra, ma per la mancanza di cura con cui è stata realizzata.

SONORO 48%
L'unica musica è gracchiante, gli effetti sonori poveri.

VALORE 45%
Vi impegnerà un po', ma non più di tanto.

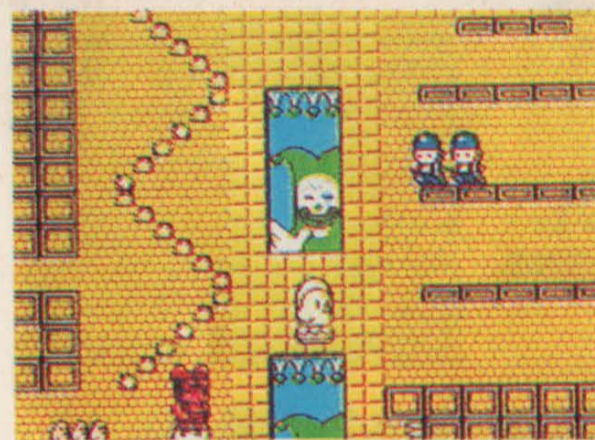
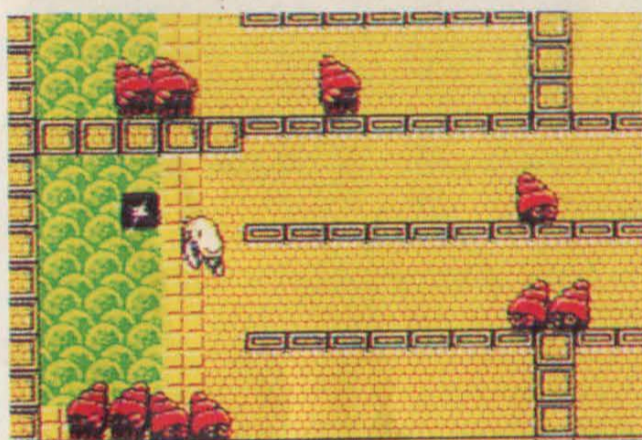
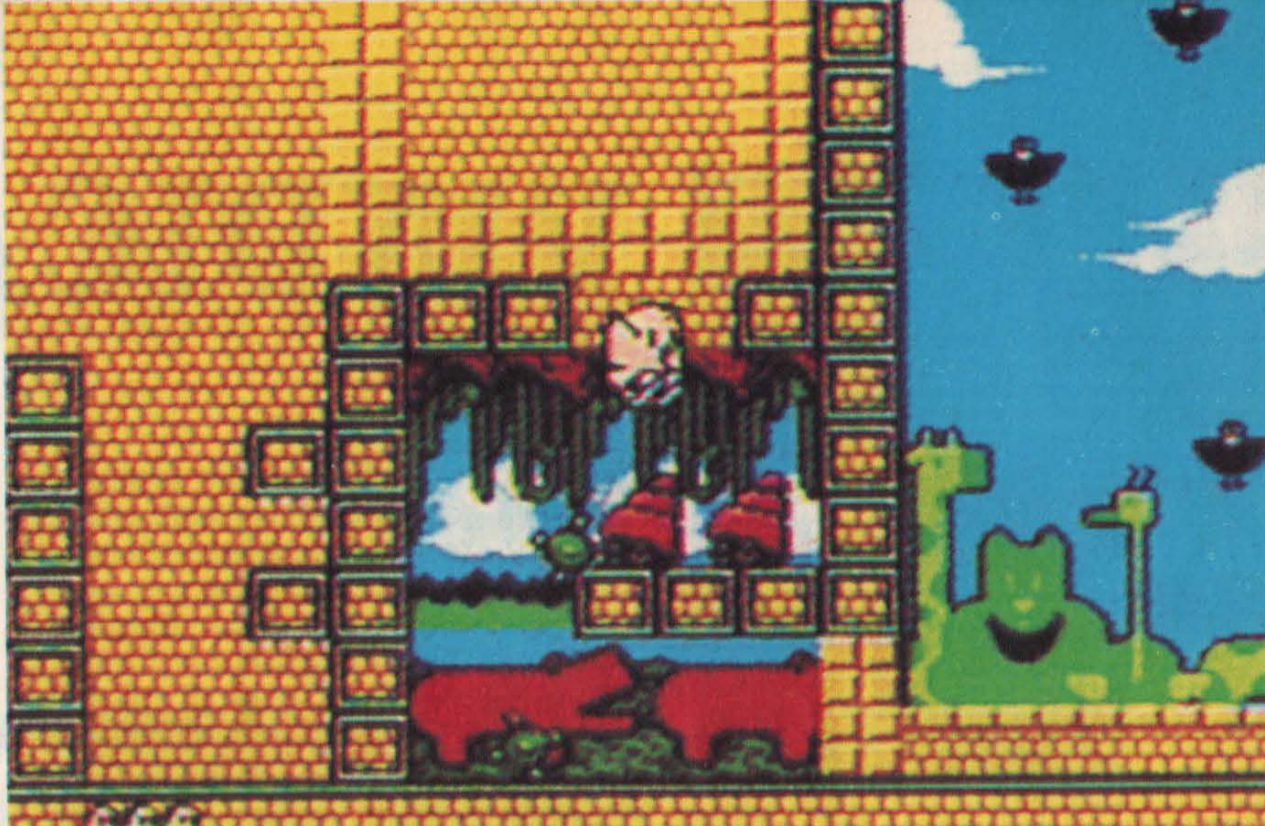
GIOCABILITÀ 62%
Esiste la possibilità di giocare in due, ed è sicuramente la migliore, se non altro per ridere un po'.

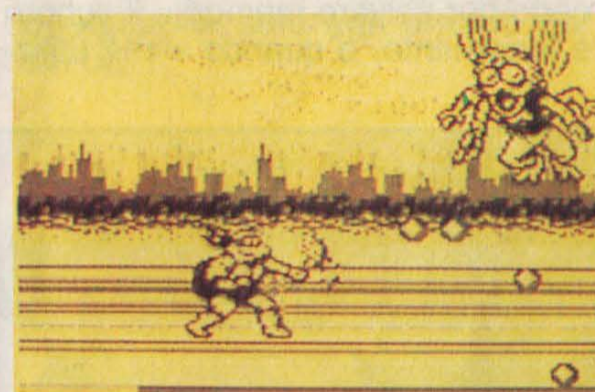
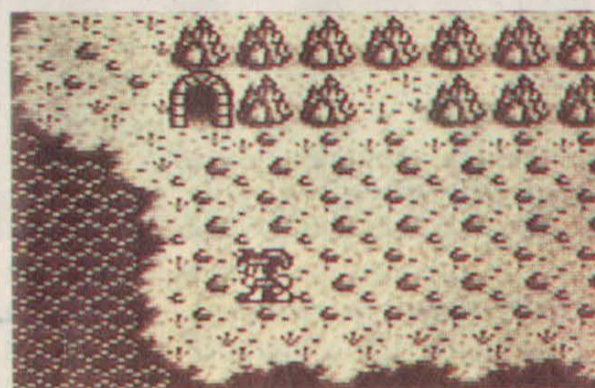
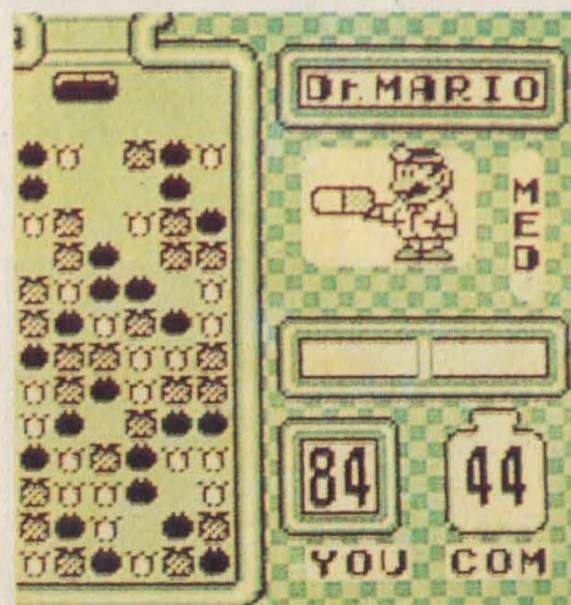
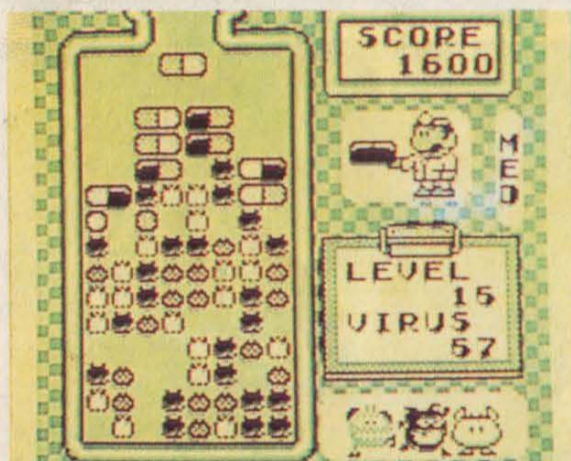
COMPLESSIVO 45%

Era da anni che non si vedeva un gioco così scialbo, e sicuramente un motivo c'era.

TEST

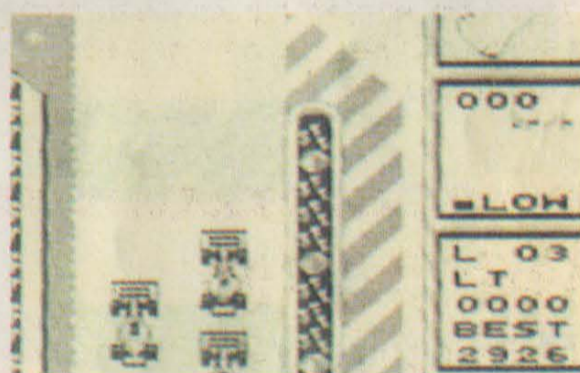
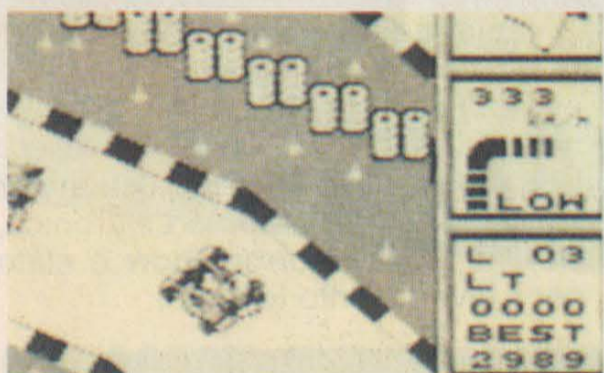
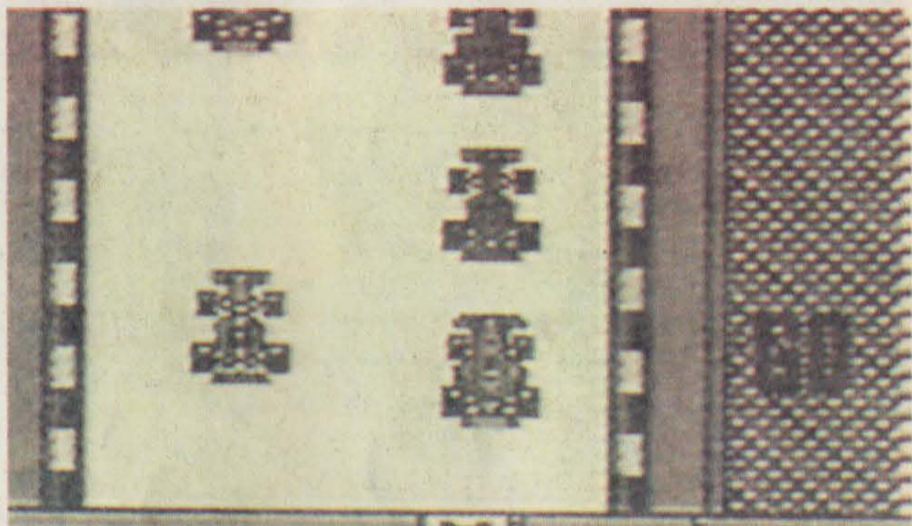
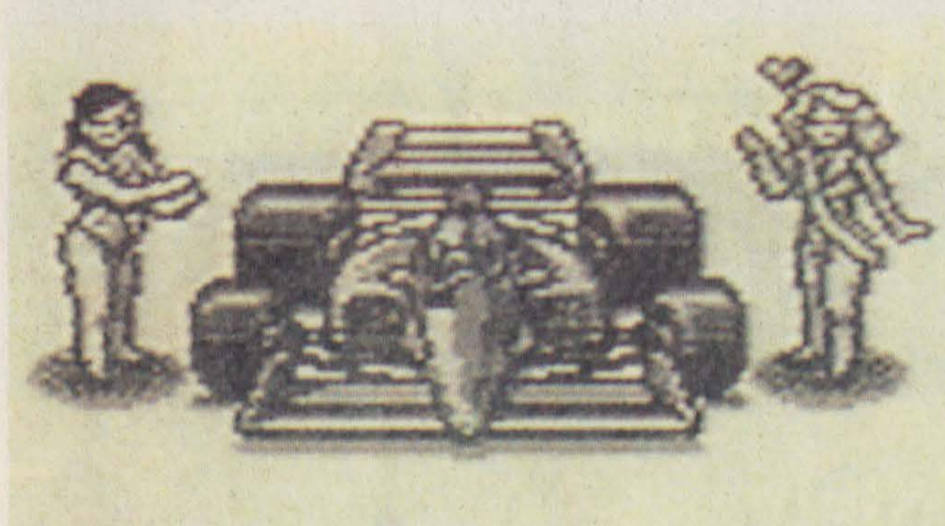
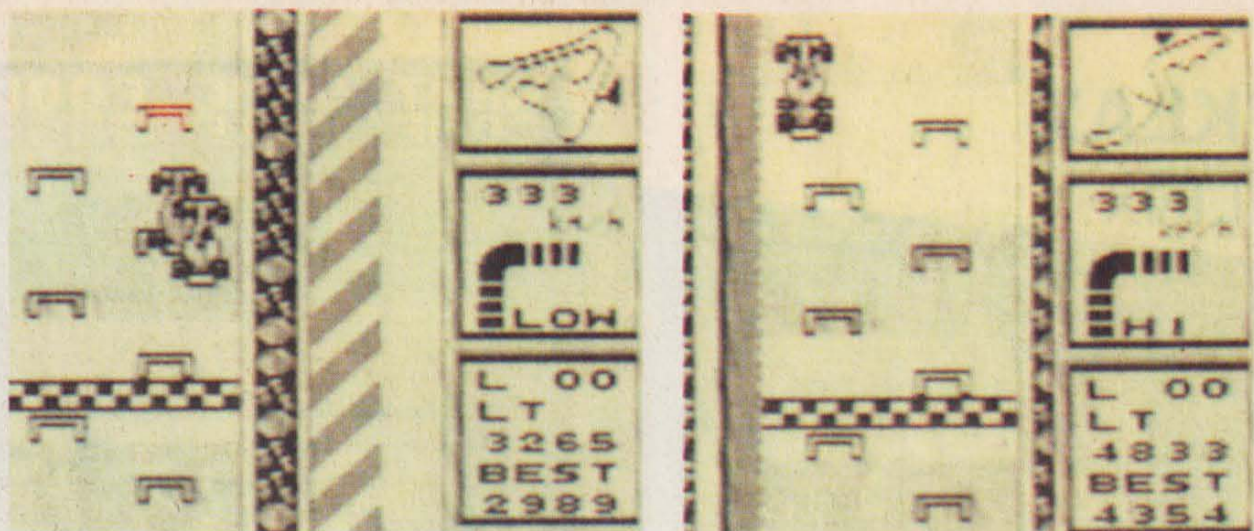
NEW ZEALAND STORY
NINTENDO

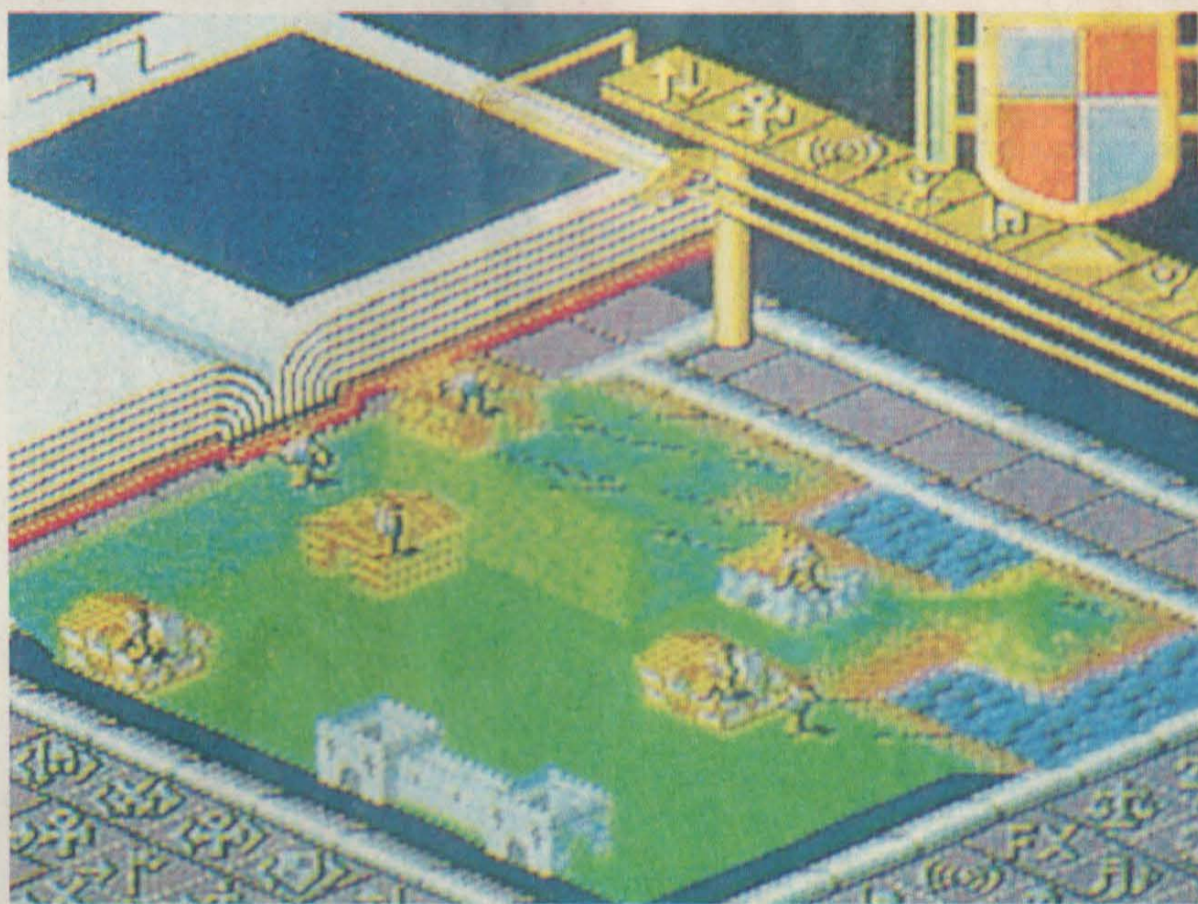
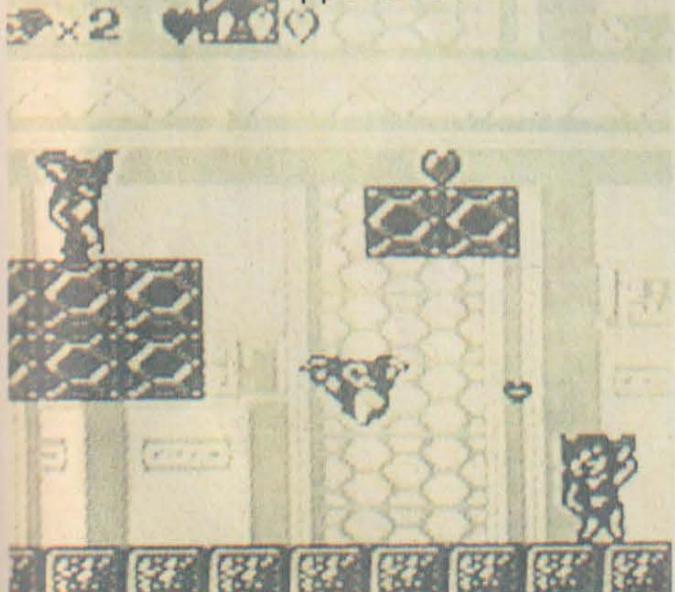
Vestite i panni di Tiki il kiwi, scappato dalle sgrinfie di Wally Walrus dopo essere stato catturato insieme ai suoi compagni, in una sarabanda di venti livelli a piattaforme convertita dal coin-op della Taito. Per liberare i vostri amici, racchiusi in gabbie disseminate per l'area di gioco, dovete saltellare dall'uno all'altro dei vari mezzi di trasporto disponibili - da una mongolfiera a un'anitra di gomma- collezionando armi e punti bonus. Graficamente la conversione per il NES è molto fedele e siccome è la Taito stessa che ha realizzato la conversione, l'azione di gioco dovrebbe essere curata come nelle precedenti versioni per Megadrive e PC Engine.

DR MARIO
GAME BOY

Toh, il solito Mario! Non contento di essere la star di innumerevoli giochi, ora si dà alla medicina, con un sacco di pillole, virus e simili. Dr Mario, a nostro parere, strizza l'occhiolino a Tetris ma dovrebbe essere comunque un successone.
Non fatevelo scappare.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
GAME BOY

Non c'è proprio modo di sfuggirgli! Le tartarughe stanno arrivando per Game Boy e, come potete vedere, non sono niente male.
Se giocarlo sarà bello come guardarlo allora, sarà un successo.

F1 SPIRIT
GAME BOY

Vvvrrroooommm! Presto tutti gli aspiranti Ayrton Senna potranno bruciare l'asfalto con le loroautomobili di Formula 1. Il gioco da bar era super divertente e non c'è motivo di credere che non lo sia anche questa versione.

GREMLINS 2 - THE NEW BATCH
GAME BOY

E' è appena uscito il film che già esce il gioco! Evidentemente c'è qualcuno che gli dà da mangiare dopo mezzanotte, perché i Gremlins sono tornati e sono pronti a combinarne di tutti i colori. Con protagonisti l'irresistibile Gizmo e un'orda di suoi scagnozzi, Gremlins 2 dovrebbe essere divertentissimo. Dategli un'occhiata appena esce.

POPULOUS
MEGADRIVE

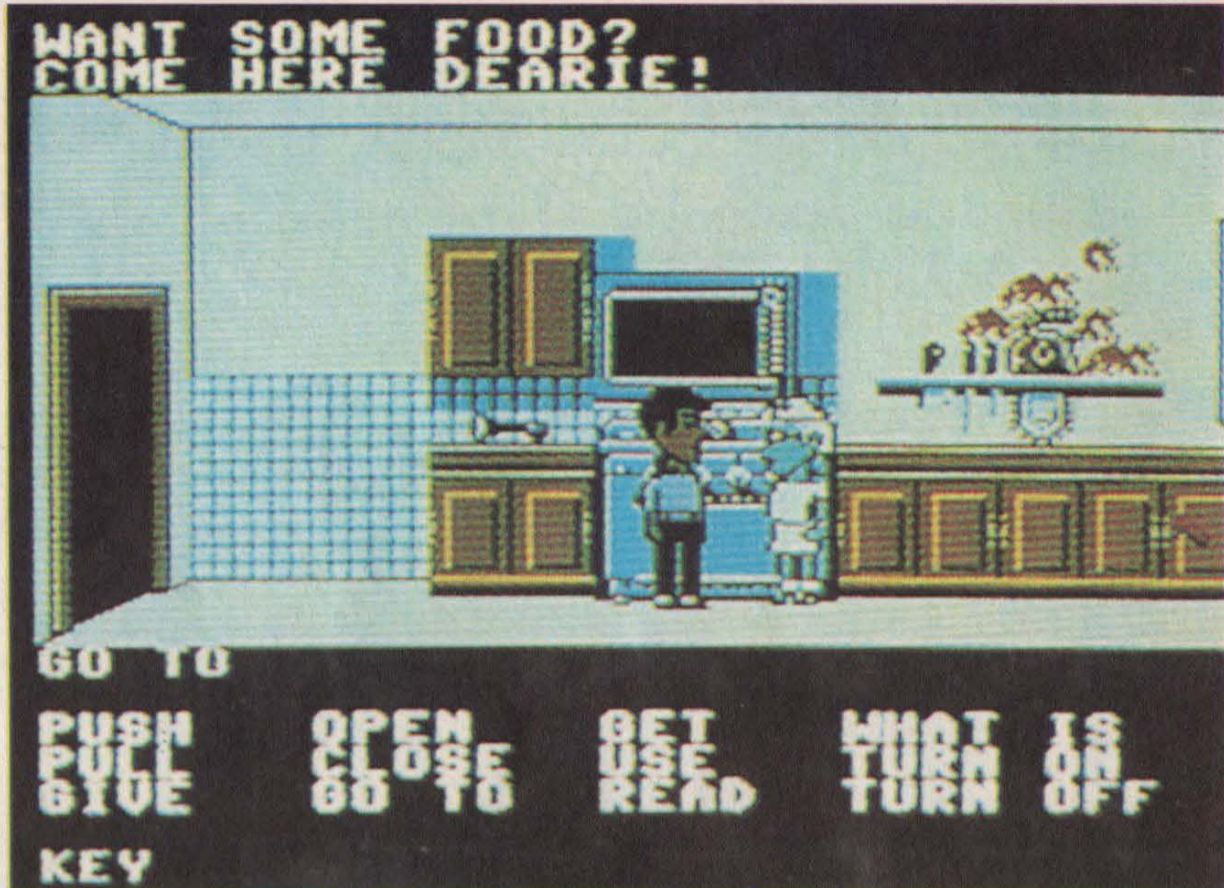
E' divertente vestire i panni di Dio? Bene, provateci con la versione per Megadrive dello stupendo Populous. Dovete riuscire a rafforzare il vostro popolo e a sconfiggere gli infedeli e la loro divinità. Niente male, no? Molto simile al suo sosia a 16-bit, questa versione sarà un vero e proprio passatempo. Tenete gli occhi aperti in attesa dell'uscita.

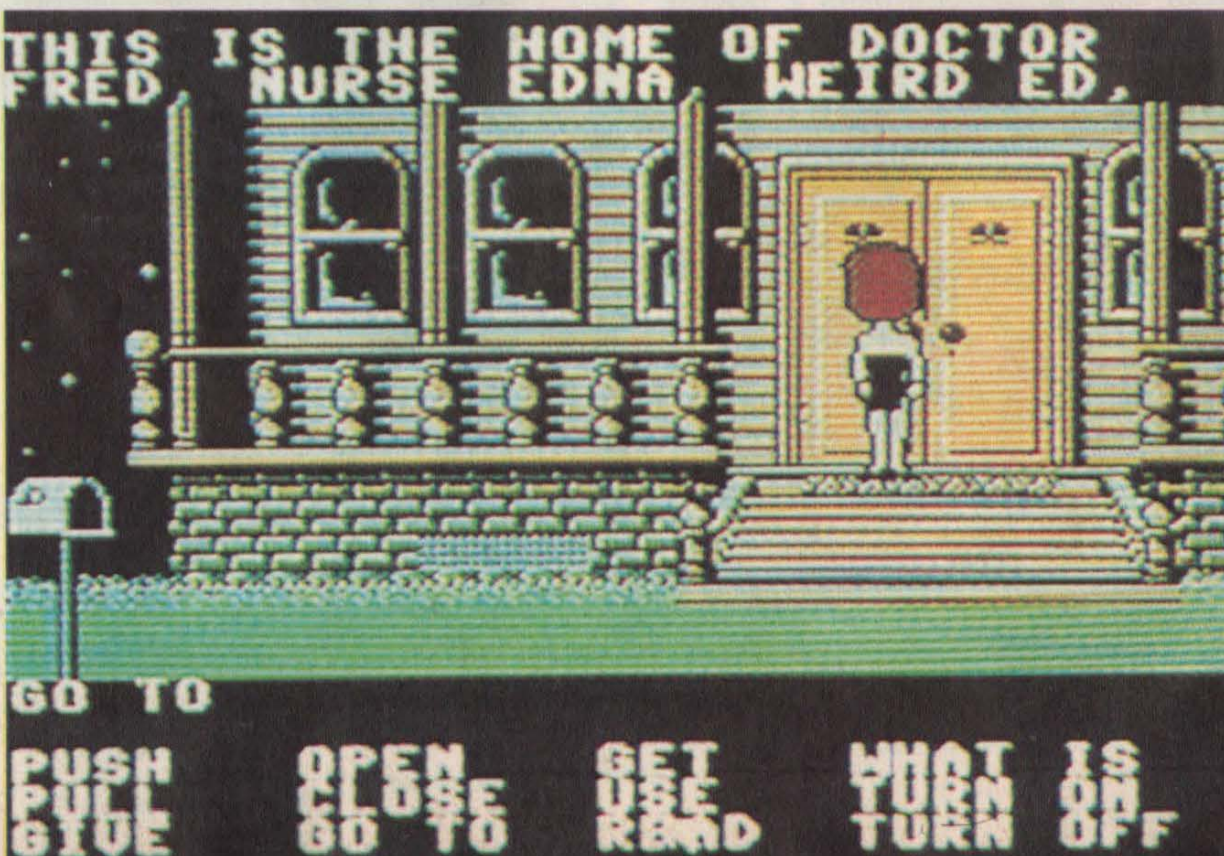
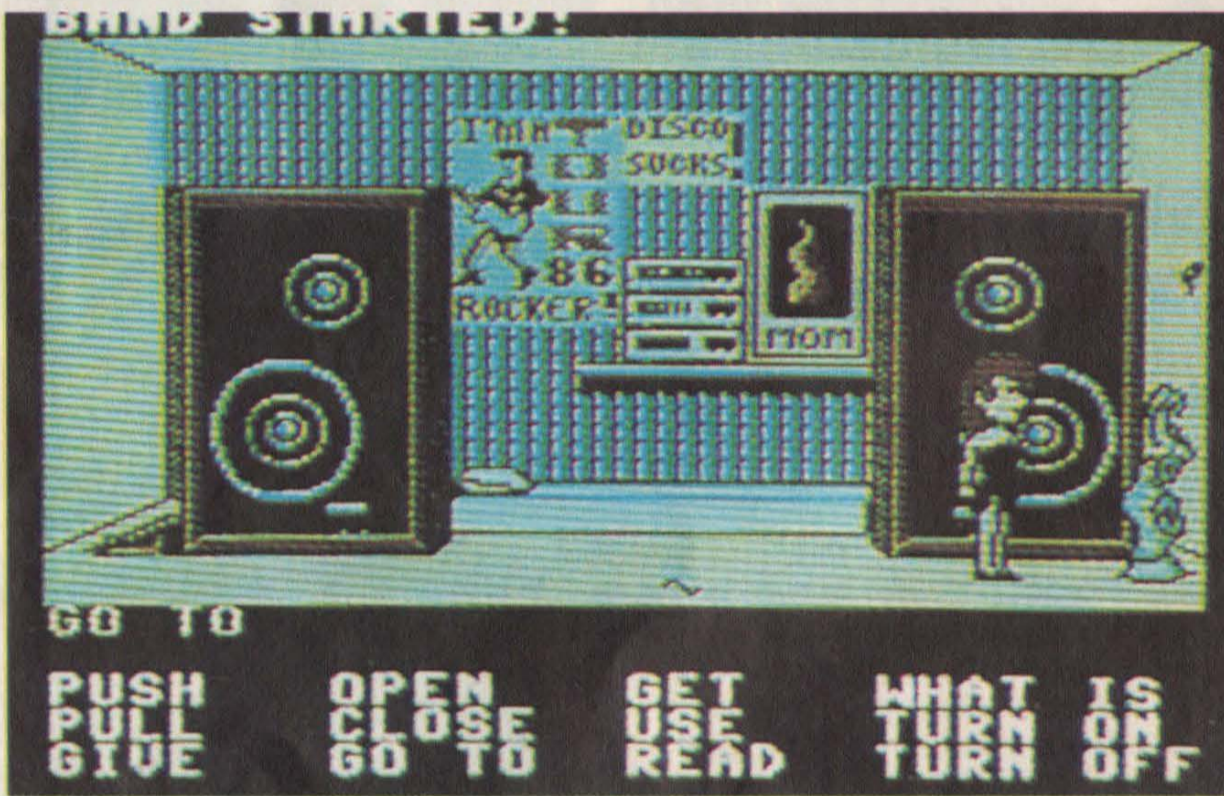
ANTEPRIME

KLAX
LINX

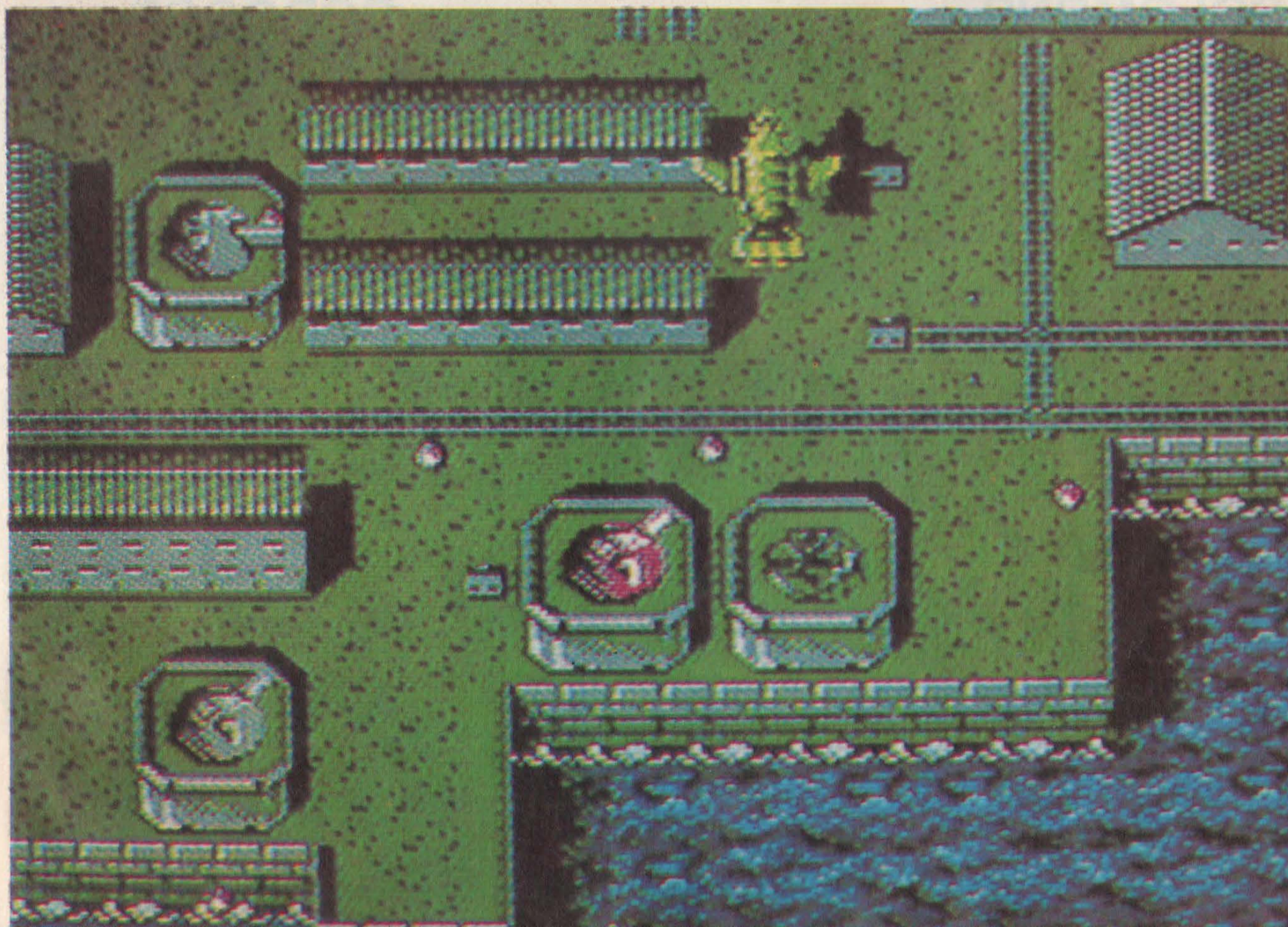
Se possiamo fidarci di questa schermata la versione per Linx sarà sicuramente eccezionale.
Se vi piacciono i rompicapo o semplicemente non potevate fare a meno di giocare alla irresistibile versione da bar, acquistatelo appena possibile.

MS PACMAN
LINX

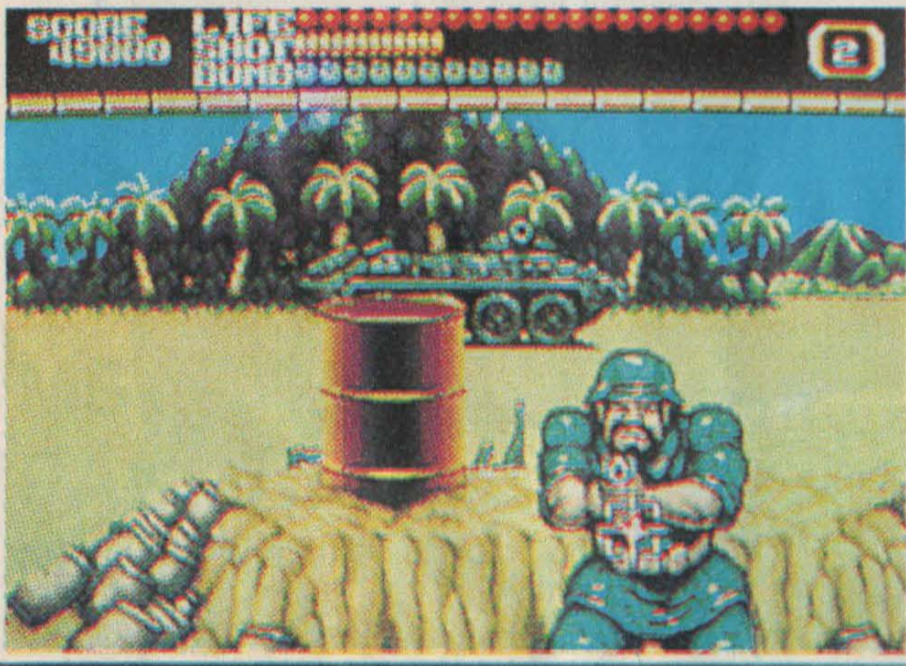
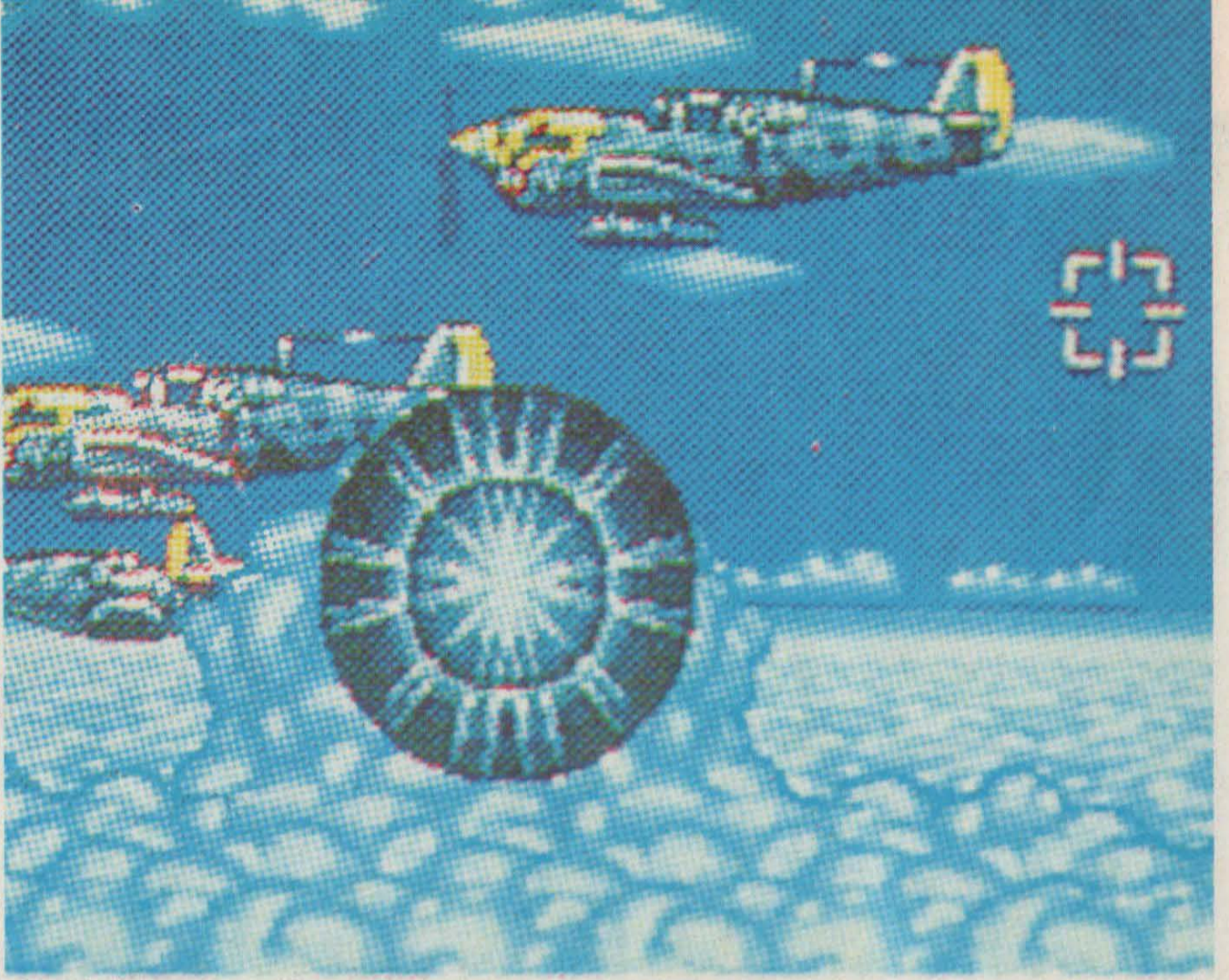
Era solo questione di tempo perché arrivasse anche su console un gioco di Pacman: e infatti eccolo. Si tratta sempre di ingurgitar pillole e evitare fantasmi ma è irresistibile. Noi, non vediamo l'ora di metterci le mani sopra e farci una scorpacciata.

MANIAC MANSION
NINTENDO

Cosa succede se mischiate cinque bravi ragazzi americani con una meteorite, gettate il tutto in un reattore nucleare e vi aggiungete un diabolico scienziato? Otterrete un'avventura dinamica di nome Maniac Mansion. La prima avventura della Lucasfilm ha fatto il giro sui vari Commodore e Amiga e ora è la volta del Nintendo di dare il benvenuto al Dr Fred, all'infermiera Edna e al pazzo Ed nel gioco che è stato, per il divertimento elettronico, ciò che Rocky Horror Show è stato per il divertimento teatrale.

THUNDERBIRDS

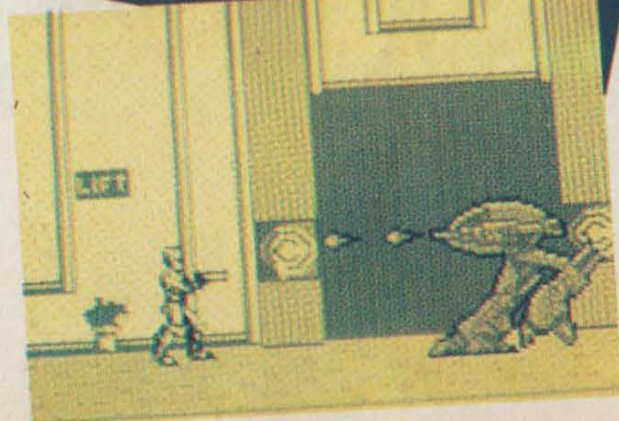
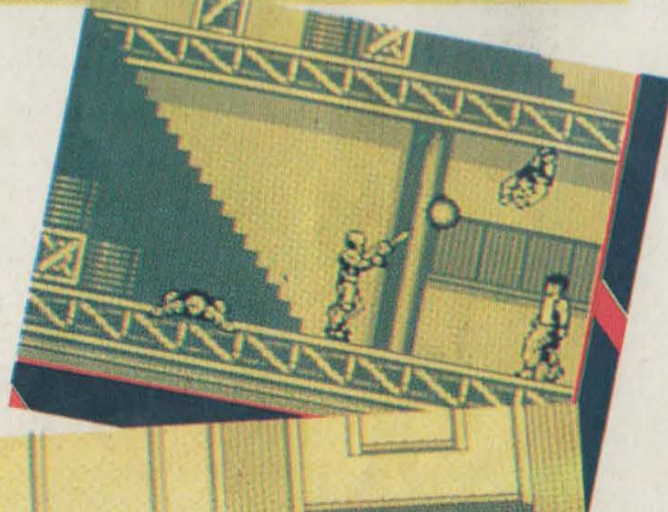
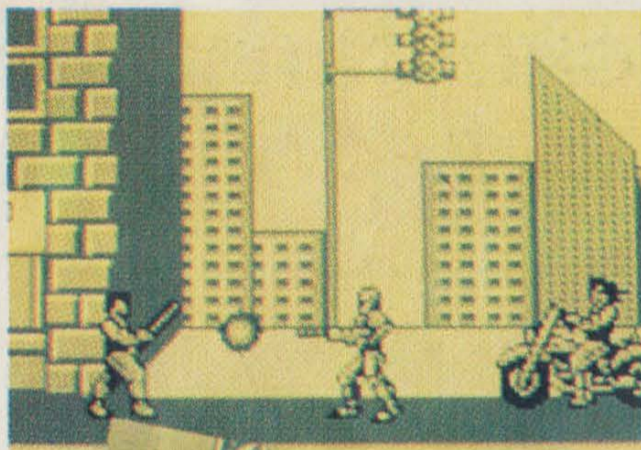
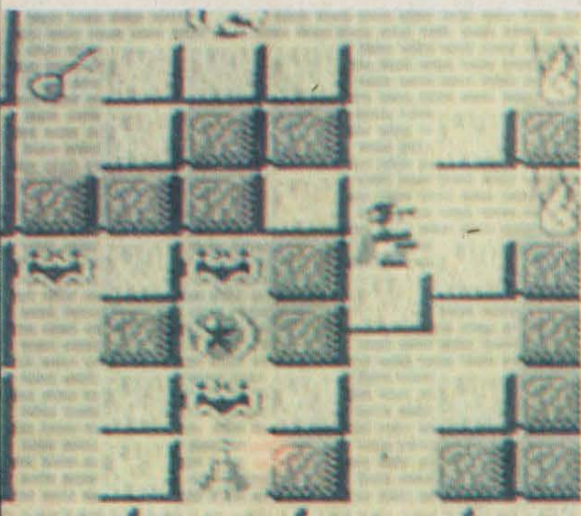
NINTENDO

5! 4! 3! 2! 1! I Thunderbirds sono partiti! Arruolatevi nel Soccorso Internazionale per affrontare manciate di terribili nemici in questo nuovo titolo per NES.
Siete al comando del caccia Thunderbird e sorvolate aridi deserti e spazi inabitati sparando a più non posso contro scorpioni spaziali velenosi, mortali vermi marini e vulcani eruttanti.
Grafica di prima e azione mozzafiato: Thunderbirds sarà semplicemente stupendo!

BATTLE MISSION

MEGADRIVE

Fin'ora non esisteva un gioco tipo Operation Wolf per Megadrive ma con l'arrivo di Battle Mission le cose cambiano.
Il gioco si svolge su un'isola nemica dove approdate, unico sopravvissuto al naufragio della nave da guerra Liberty. L'azione è incalzante: apritevi il cammino a suon di mitraglia sparando ai nemici e evitando scimmie, ragazze del luogo e altri innocenti.
Graficamente sembra bellissimo e se l'azione di gioco ricalca la frenesia di quella di Operation Wolf, allora sarà un successo.

SOLOMONS KEY

GAME BOY

Preparatevi a saltellare sulle friabili piattaforme di questa conversione "carina" del debole coin op della Technos. Voi controllate un elfo e dovete salvare fatine e gnomi da un destino peggiore che rivedere le repliche di Dallas. La grafica è un po' leziosa ma è la giocabilità che conta. Non possiamo ancora dirne molto, ma è destinato a essere molto divertente, quindi siate pronti.

ROBOCOP

GAME BOY

E' in arrivo la versione Game Boy del gioco della Ocean sul film omonimo di qualche anno fa.
Robocop è stato programmato dalla Ocean ed è una fedele conversione del gioco per computer che ha tenuto la Accolade tra i Top 30 più a lungo di qualsiasi altro.
Nei panni di Robocop dovete farvi largo tra i vari livelli della vecchia Detroit alla ricerca del diabolico spacciatore Clarence Boddicker e dei suoi scagnozzi. Come potete vedere la grafica è puntinata e c'è anche il livello dell'identikit in cui dovete ricostruire la fotografia di un sospetto.
Ci sarà la Robocop-mania questo Natale, infatti escono: il seguito del film Robocop II, il gioco del seguito e questa versione del primo film per Game Boy. Non perdetevela.

SPEEDBALL

SEGA

Doppio salto mortale! E' in arrivo per il vostro Sega la simulazione sportiva futuribile dei Bitmap Brothers. Simile alla versione per i 16-bit, Speedball è pieno di "bustarelle" scazzottate, azione di gioco frenetica e divertente. Perdetevelo e non ve lo perdonerete mai.

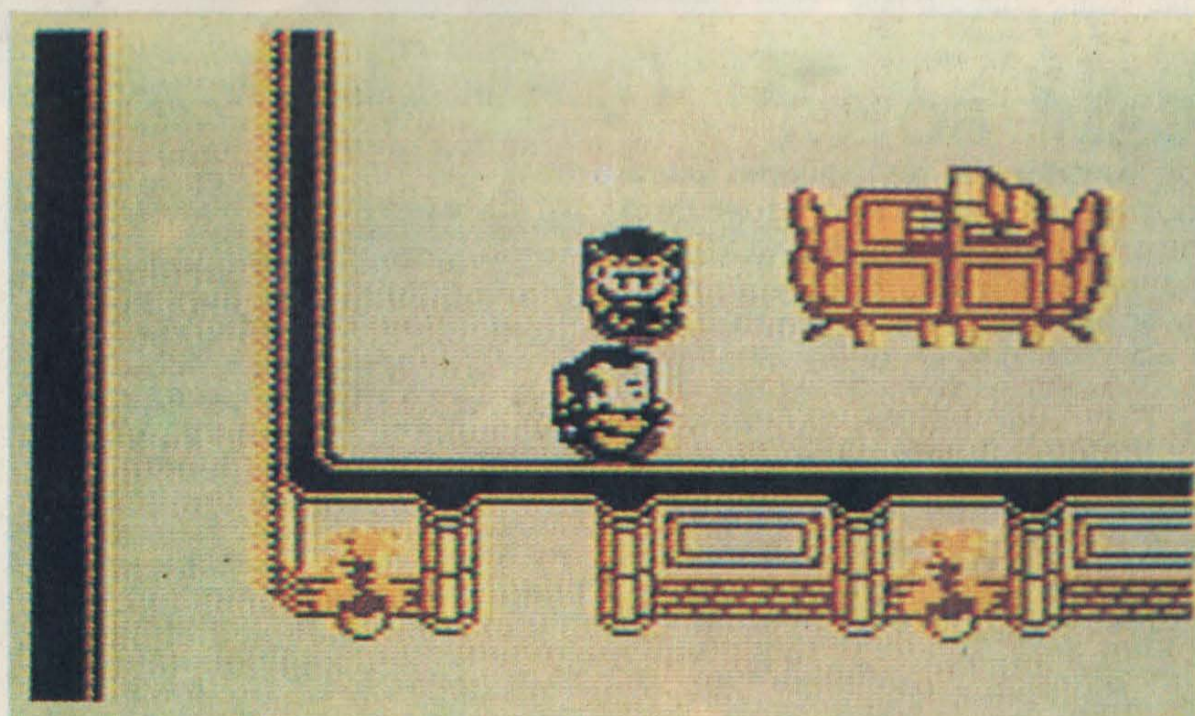
GHOSTBUSTERS II

GAME BOY

Se i fantasmi non vi fanno paura sarete contenti di sapere che questi investigatori e disinfestatori paranormali appariranno tra poco sul vostro monitor: protagonista, di questo che si annuncia essere un divertentissimo gioco, l'equipaggio dei Ghostbusters. Continuate a leggere K per trovarvi, nel prossimo futuro, una recensione completa.

PAPERBOY

LINX

Generalmente la vita di un giornalaio ambulante non è divertente, soprattuttose si è infastiditi da trappole, copertoni, macchine e simili. E, come se non bastasse, vi hanno spremuto e ficcato dentro a un Linx! Beh, questo allegro coin-op arriverà fra poco sulla piccola console Atari e dovrebbe essere niente male.

ROAD BLASTERS

LINX

E' stato appena dato l'ultimo tocco alla conversione Atari e sembra che questa rombante corsa sia niente male.
Se vi divertite a sgommare sulle superstrade, ridurre in polpette macchine e biciclette e uscirne sani e salvi appropriatevi non appena possibile di questo gioco.

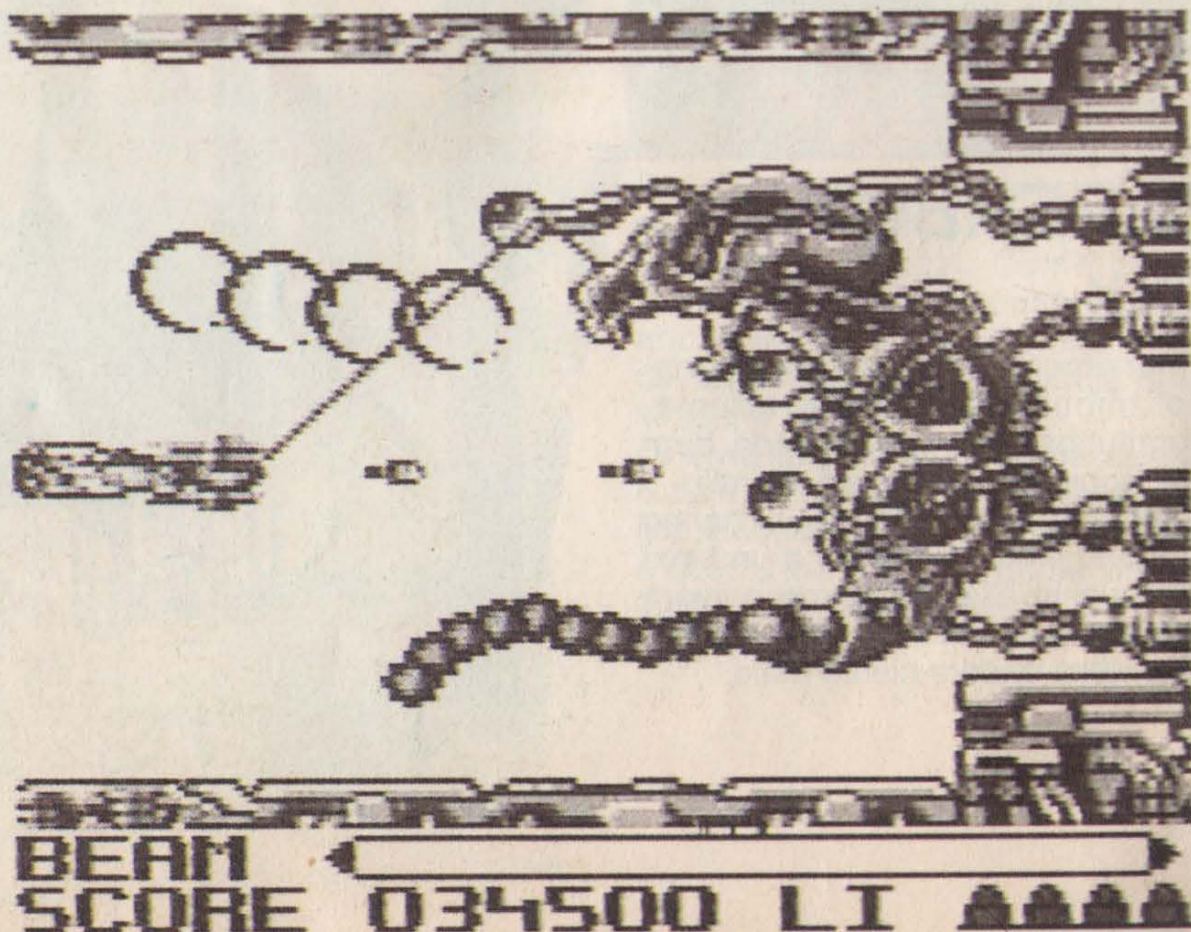
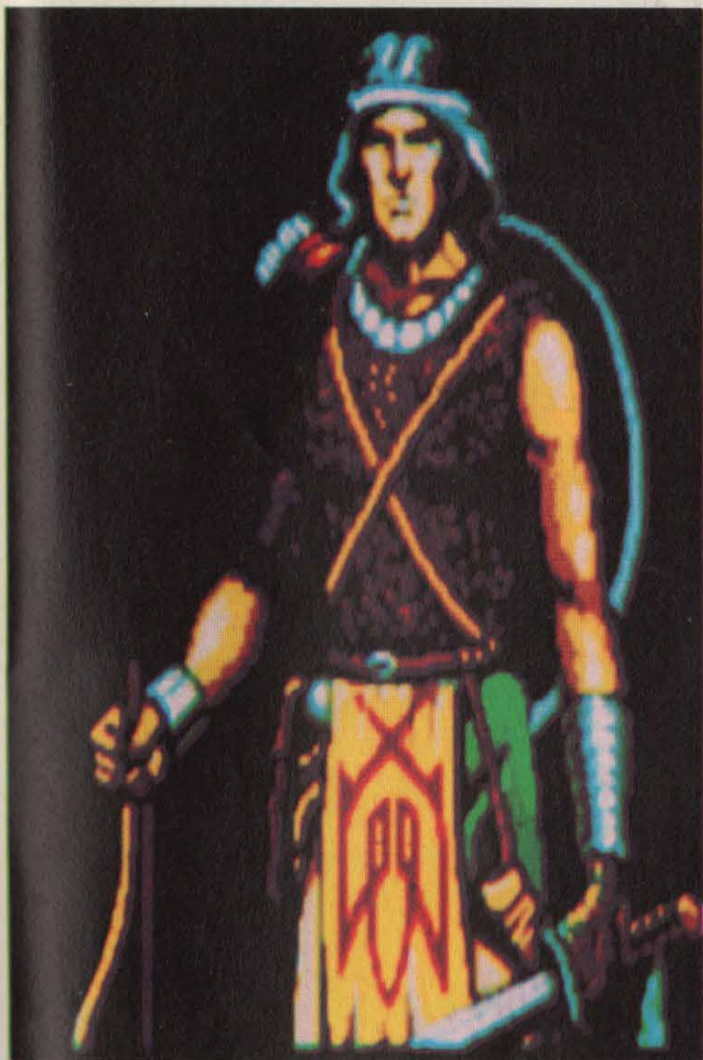
SHADOW DANCER

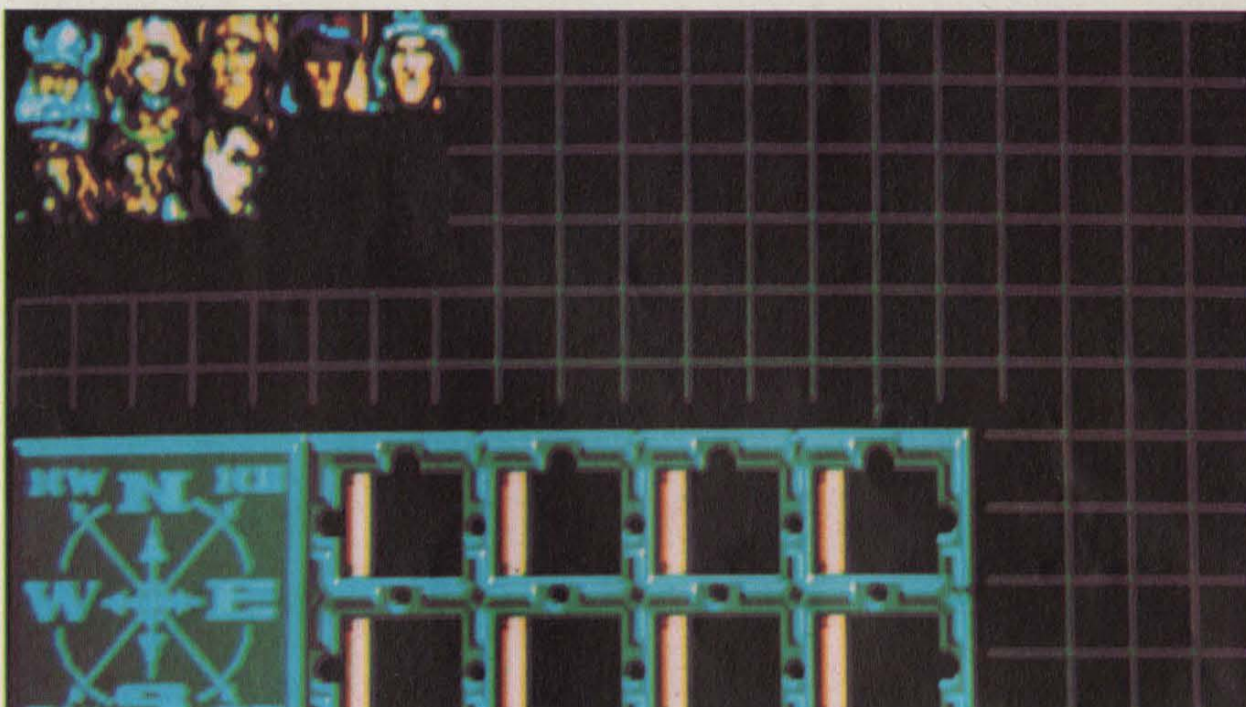
MEGADRIVE

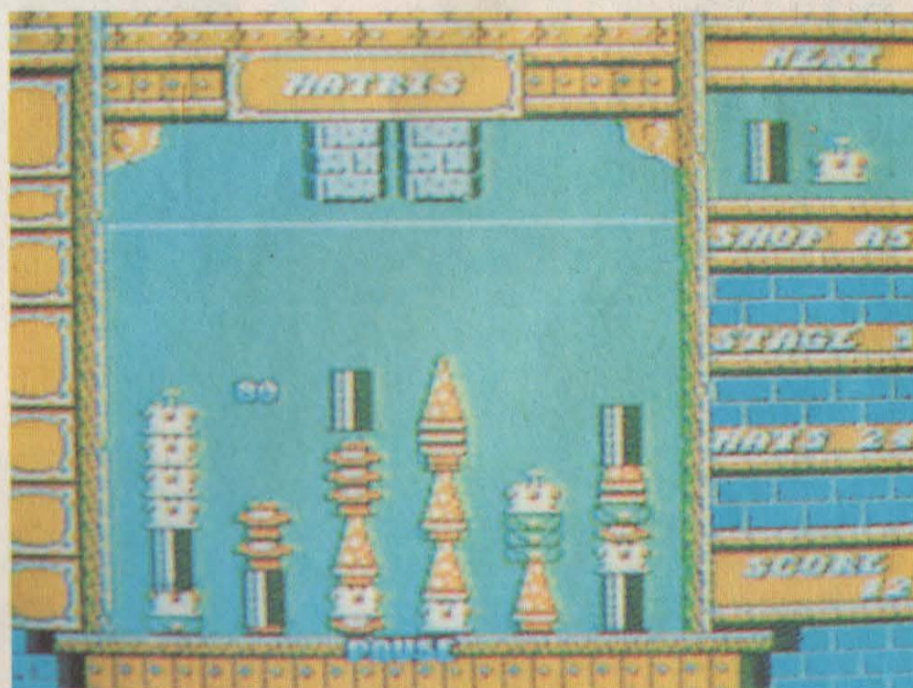
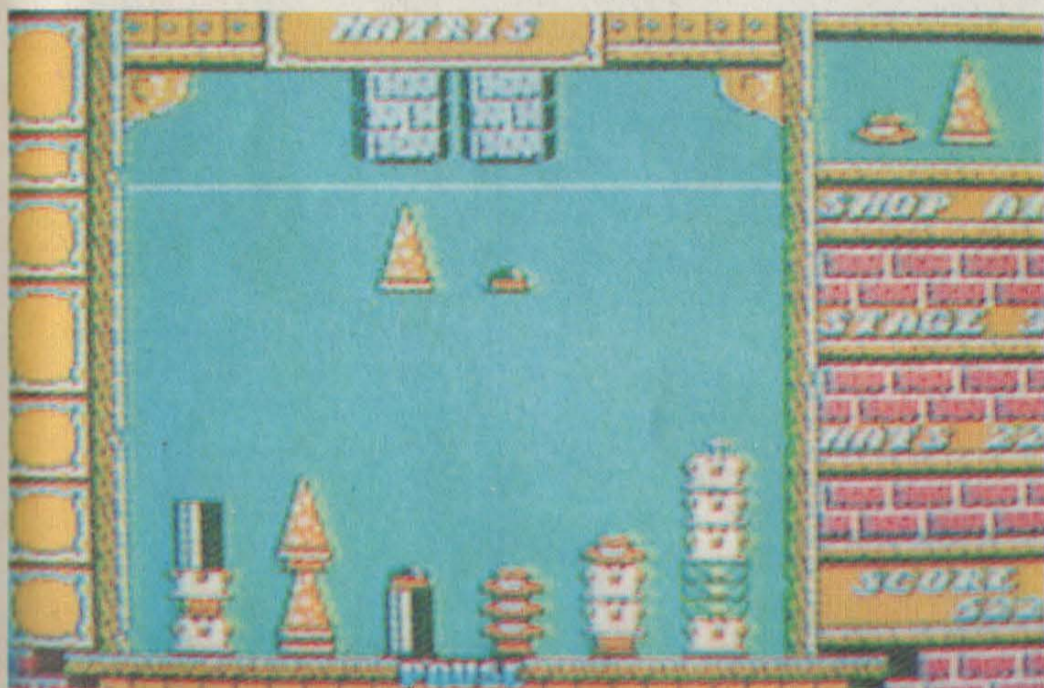
Joe Mushashi è tornato, e questa volta si è portato dietro il suo cane (ho già sentito questa storia!). La stella di Shinobi, nonché ninja straordinario, è tornata per far suonare le campane a morto per tutti i cattivi. Il gioco da bar era un fenomeno e questo sembra essere altrettanto. Se cercate una vera azione spacca tutto, controllate la recensione nei prossimi numeri di K.

R-TYPE

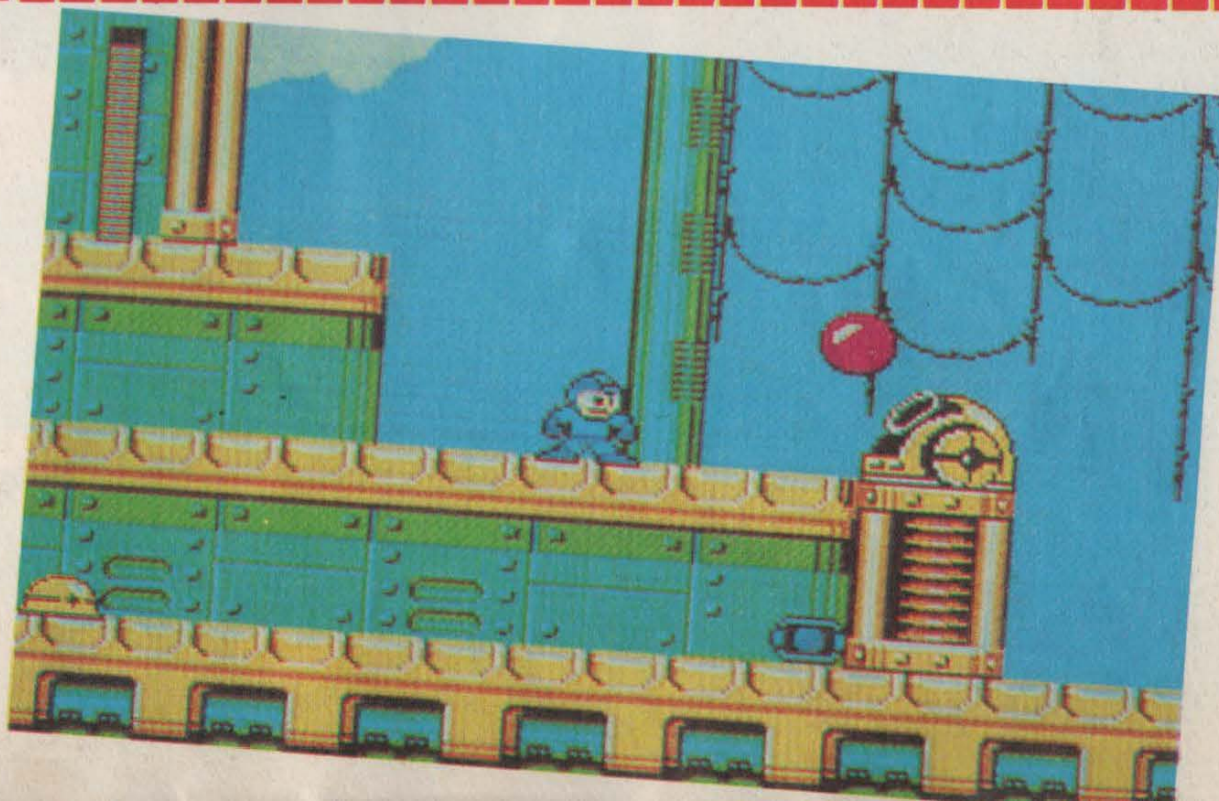
GAME BOY

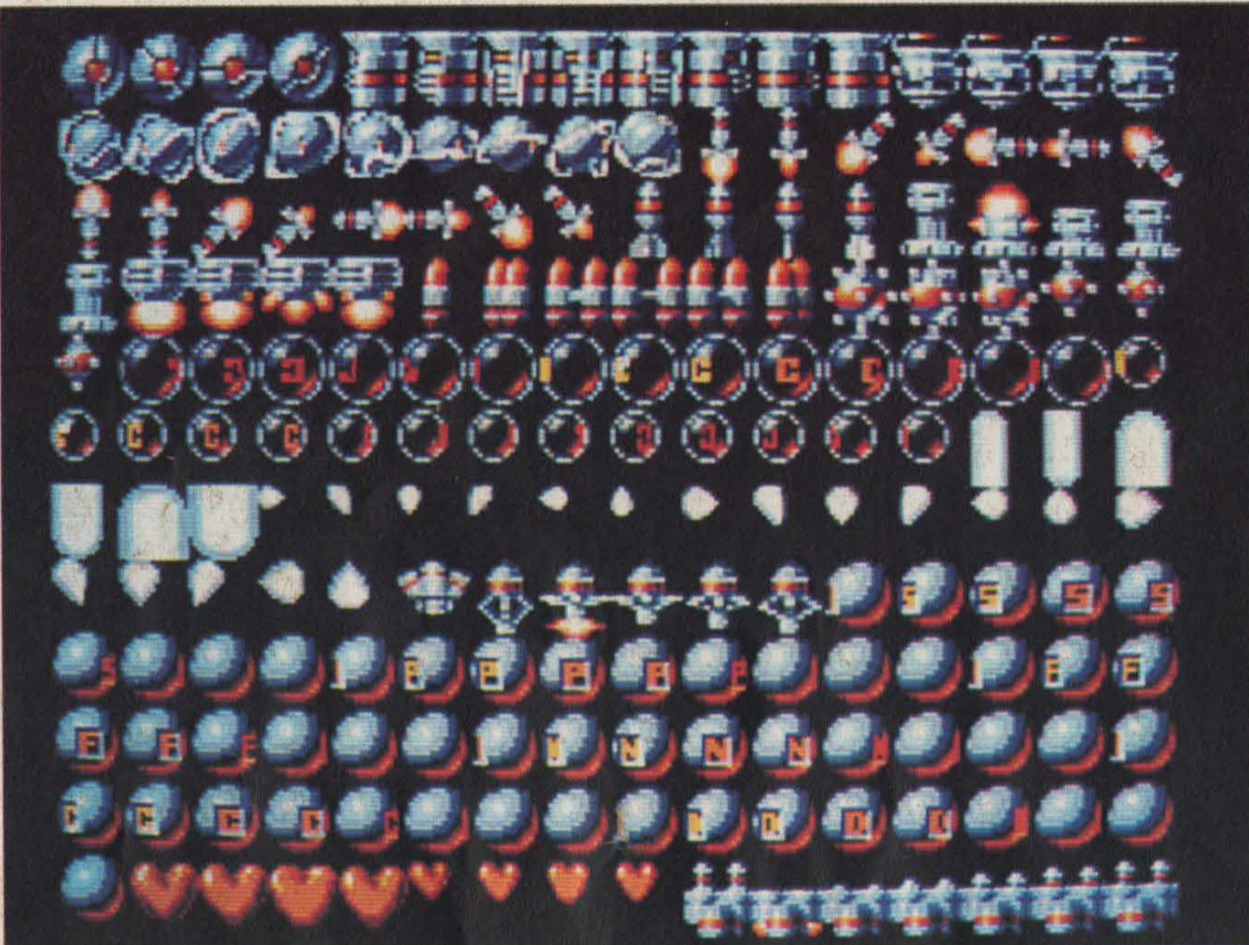
Se pensate che Nemesis per Game Boy sia un gioco caldo aspettate a provare questa conversione del più famoso coin-op della Irem. Con tutti gli elementi della versione originale, i suoi otto impegnativi livelli e tutte le armi a vostra disposizione, R-Type è giocabile in ogni suo bit quanto il suo progenitore e, in più, è piccolo a sufficienza per essere ficcato in tasca! Fate attenzione alla sua uscita, può esaurirsi in fretta.

HEROES OF THE LANCE
SEGA

Grazie alla US Gold che ha convertito il suo primo gioco di Advanced Dungeons and Dragons, magia e rotear di spade saranno i protagonisti di questo gioco per Master System. Come potete vedere dalla schermata la grafica è molto carina: lo sarà anche il gioco? Leggete i prossimi numeri di K per scoprirlo.

HATRIS
NINTENDO

Siete stufi e non ne potete più di Tetris? Se è così è meglio che lasciate questo pianeta o che mettiate la mani sul suo seguito. Come il nome lascia intendere, Hatris - anch'esso realizzato dal russo Alexey Pajitnov- è un gioco di cappelli, che cadono lungo lo schermo e che voi, per fare punti, dovete collocare sopra altri cappelli dello stesso stile. Sembra facile eh? Lo è ma come Tetris è così accattivante che è difficile smettere di giocare. Fatelo vostro non appena sarà disponibile.

MEGA MAN 3
NINTENDO

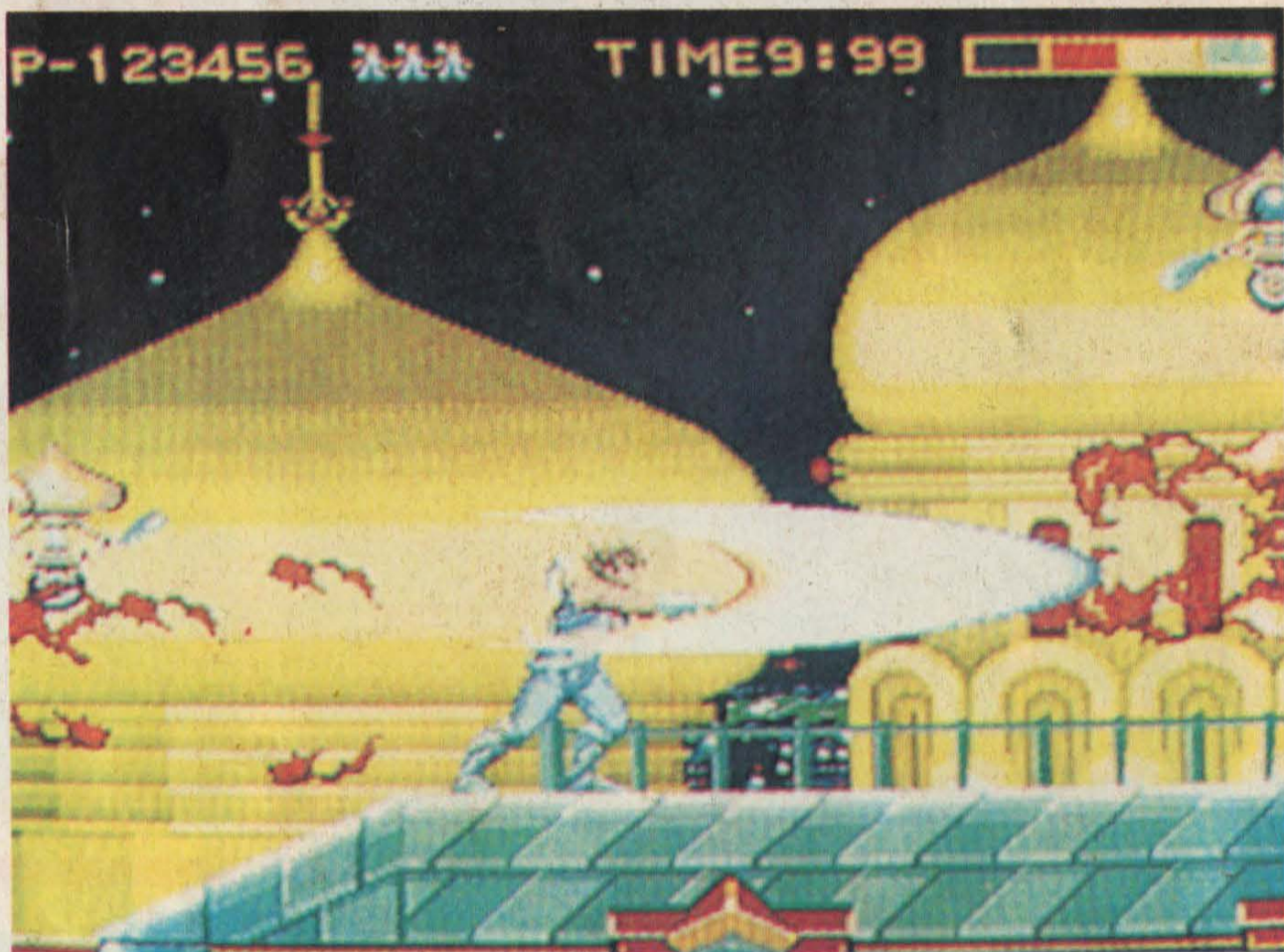
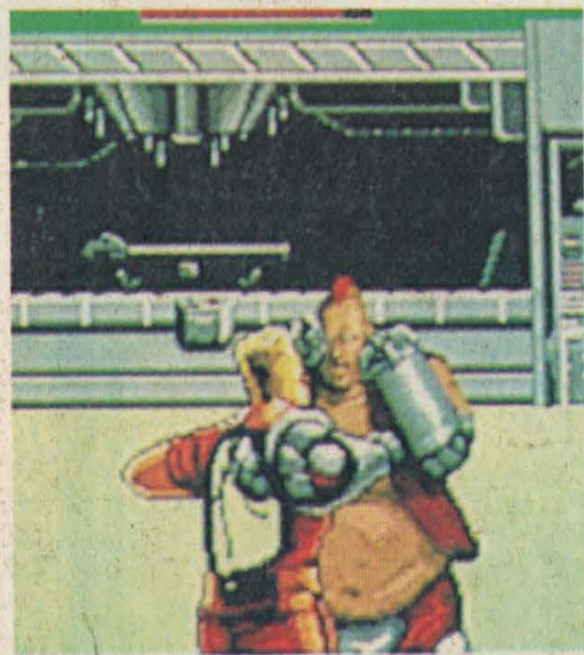
In Italia non è ancora arrivato Mega Man 2 che ecco che la Nintendo se ne esce con questo seguito del seguito del più bel gioco di piattaforme su Nintendo (che non abbia come protagonista Mario).
Ci sono molte più piattaforme e l'arrivo di un nuovo personaggio, Rush: il mega-cane trasformista di Mega Man.

ANTEPRIME

XENON II
SEGA

Ecco un altro pezzo forte dei Bitmap Brothers: uno stupendo spara-e-fuggi con un sacco di armi saettanti, grandi alieni limacciosi e un sacco di sparatorie ovunque. Per il momento è proprio agli inizi ma siamo tutti in attesa con il fiato sospeso perché quando uscirà sarà un vero successo.

TECHNOCOP
MEGADRIVE

Da un lato c'è un gruppazzo di malviventi, noti come DOA, Dead On Arriva,l pronti a qualsiasi nefandezza. Dall'altro ci siete voi: uno sbirro senza peli sullo stomaco, così armato che l'intero arsenale militare americano al paragone sembra una festa di fuochi artificiali.
Non c'è da stupirsi quindi che vi troviate a setacciare una serie di undici palazzi dove si nascondono altrettanti DOA.
Dovete superare le vie che si snodano tra un palazzo e l'altro sulla vostra lampeggiante VMAX sparando a tutti i veicoli che vi tagliano la strada e non.
Il gioco della Gremlin Graphics da cui è tratta questa conversione sarebbe stato molto divertente se avesse avuto un buon sistema di caricamento: così questa cartuccia Megadrive, che non vi costringe a lunghe attese, dovrebbe essere uno sparatutto niente male.

DYNAMITE DUKE
MEGADRIVE

Questo coin-op della Sega era uno dei tanti giochi alla Operation Wolf che un po' di tempo fa circolavano nelle sale gioco ma la sua giocabilità lo salvava dal dimenticatoio. Ora sta uscendo per Megadrive e come potete vedere assomiglia molto al suo cugino da bar. Se velocità e giocabilità sono rimaste le stesse sarà uno spara-tutto mica male. Dategli un'occhiata.

STRIDER
MEGADRIVE

Il coin-op della Capcom è in arrivo per Megadrive, con tutti gli elementi dell'originale. Atterrate sulla Piazza Rossa e apritevi un varco tra guardie armate, cyborg e dinosauri robotici alla ricerca di giustizia e verità in questo brillante gioco di piattaforme. La grafica dinamica aveva giocato un ruolo primario nel successo della versione da bar e questa è stata fedelmente riprodotta sul 16-bit della Sega. Se i programmatori sono riusciti a rendere bene anche l'azione di gioco, quando Strider uscirà saremo tutti messi alla prova!